SNEAKER G BUNKO

GURPS

女子プロレス最強伝説
ガープス・リング★ドリーム



佐脇洋平
監修

泥 士朗と
実験室

角川スニーカー・G文庫



SNEAKER G BUNKO

GURPS®

女子プロレス最強伝説

ガープス・リング★ドリーム



佐脇洋平
監修

泥　士朗と
実験室

角川スニーカー・G文庫

884-1
800

女子プロレス最強伝説
ガープス・リング★ドリーム



佐脇洋平　監修
泥　士朗と実験室

角川スニーカー・G文庫





ISBN4-04-488401-3

C0176 P800E　定価800円
（本体777円）





四角いマットを戦場に、誰よりも熱く、より華麗により豪華にたくましく。それが、女子プロレスの世界だ!! 汎用RPGシステム『GURPS』の新しいサプリメントは、女子プロレスがどこよりも盛んな国・日本で生まれた『リング★ドリーム』。ガープスだからこそ再現できた多彩な技や戦闘が、『リング★ドリーム』の可能性を広げ、君たちを魅惑のバトルフィールドへと誘う。勝利の女神はいったい誰に微笑むのか。女子プロレスファン待望のリアル・レスリングRPG、ついに登場!!

角川スニーカー・G文庫

汎用RPGルールブック
ガープス・ベーシック
スティーブ・ジャクソン　安田 均監修　佐脇洋平とグループSNE編訳

汎用RPG呪文ガイド
ガープス・マジック
スティーブ・ジャクソン　安田 均監修　佐脇洋平とグループSNE編訳

汎用RPG 格闘技ガイド
ガープス・マーシャルアーツ
スティーブ・ジャクソン　安田 均監修　佐脇洋平とグループSNE編訳

ガープスがよくわかる本
安田 均監修　佐脇洋平とグループSNE

妖怪アクションRPG
ガープス・妖魔夜行
安田 均監修　山本 弘・友野 詳とグループSNE

ガープス・妖魔夜行 妖怪伝奇
安田 均監修　山本 弘・友野 詳とグループSNE

ガープス・妖魔夜行リプレイ
妖怪秘聞
安田 均監修　友野 詳とグループSNE

ティルト・ワールド・ライブノベル(上)
小川直人作　安田 均・友野 詳原作

女子プロレス最強伝説**ガープス・リング★ドリーム**
泥 士朗と実験室　佐脇洋平監修



カバー　暁印刷

泥 士朗

1969年神奈川県生まれ。中学生の時に生徒会長に誘われて『D&D®』をやったのをきっかけに、以後部室や生徒会室で怪しげな活動を始める。某コンピュータ・ゲーム会社に二年勤めた後、風の吹くままに仲間と「すたじお実験室」を設立。ゲームデザインをはじめ、さまざまな方面で活躍中である。また熱烈な猪木ファンで、プロレスを心から愛する、日本でいちばん熱い男である。

すたじお実験室

1993年設立。プランナー・イラストレーターを擁する雑誌専門、CGを中心とするパソコン通信部門、ゲーム制作のコンピュータ部門に属するエキスパートたちからなる、若手クリエイターの団体である。今回の『ガープス・リング★ドリーム』は、雑誌部門が贈るテーブルトークRPG作品第一弾。

佐脇洋平

1962年タイ生まれ。SFにひたっていた学生時代、SF研で安田均と出会い、「トラベラー」シリーズ(もちろん英文)の手伝いを押し付けられ、テーブルトークRPGに目覚める。また、競馬、パチンコ、マージャンもゲーム感覚で楽しむ。翻訳家にして、ゲームデザイナー、そして日本で一番ガープスに詳しい男である。



カバーイラスト/安西真(実験室)
デザイン/小林博明(K Plus artworks)
スティーブ・ジャクソン・ゲームズ承認済

女子プロレス最強伝説

ガープス・リング★ドリーム

佐脇洋平＝監修
泥士朗と実験室



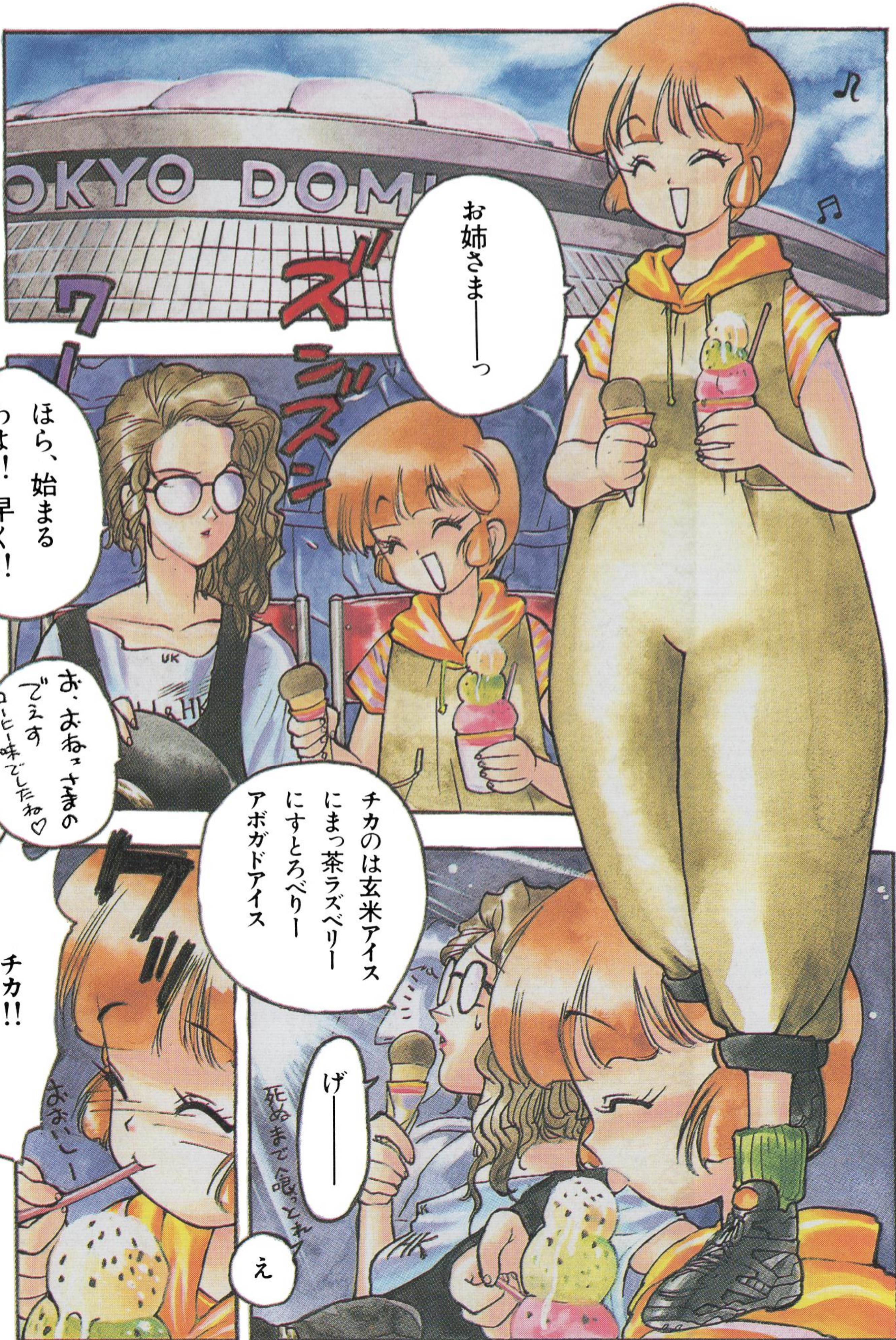
女子プロレス最強伝説
ガープス・リング★ドリーム

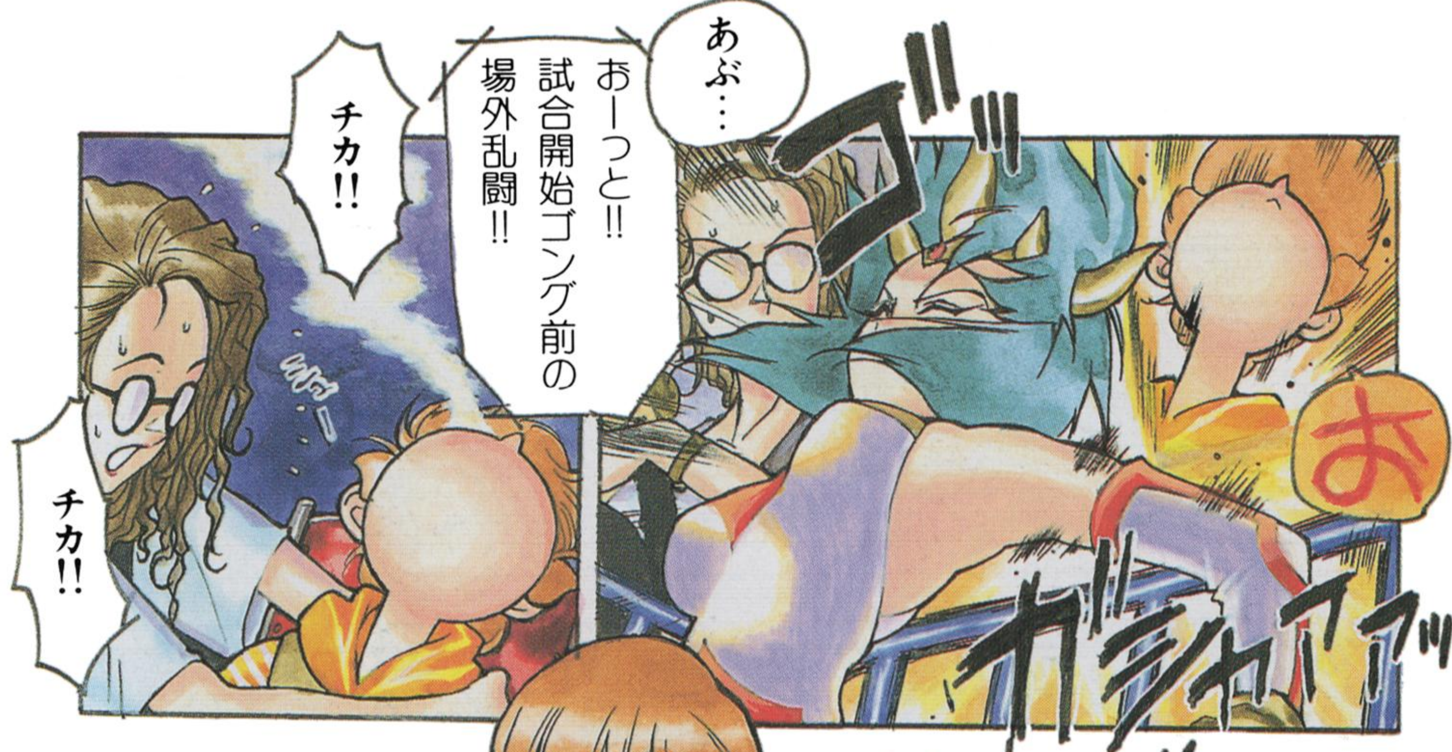


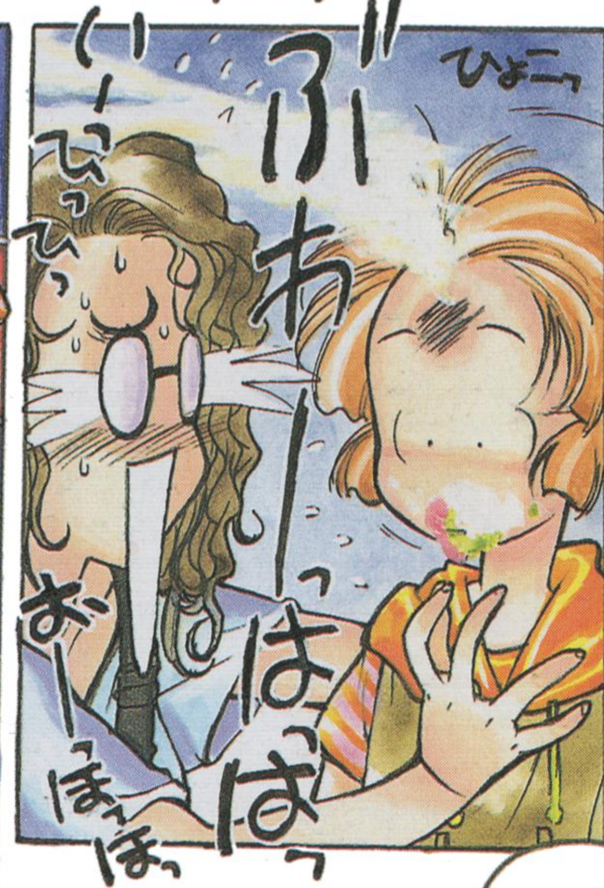
佐脇洋平＝監修
泥士朗と実験室

角川スニーカー・G文庫
9462

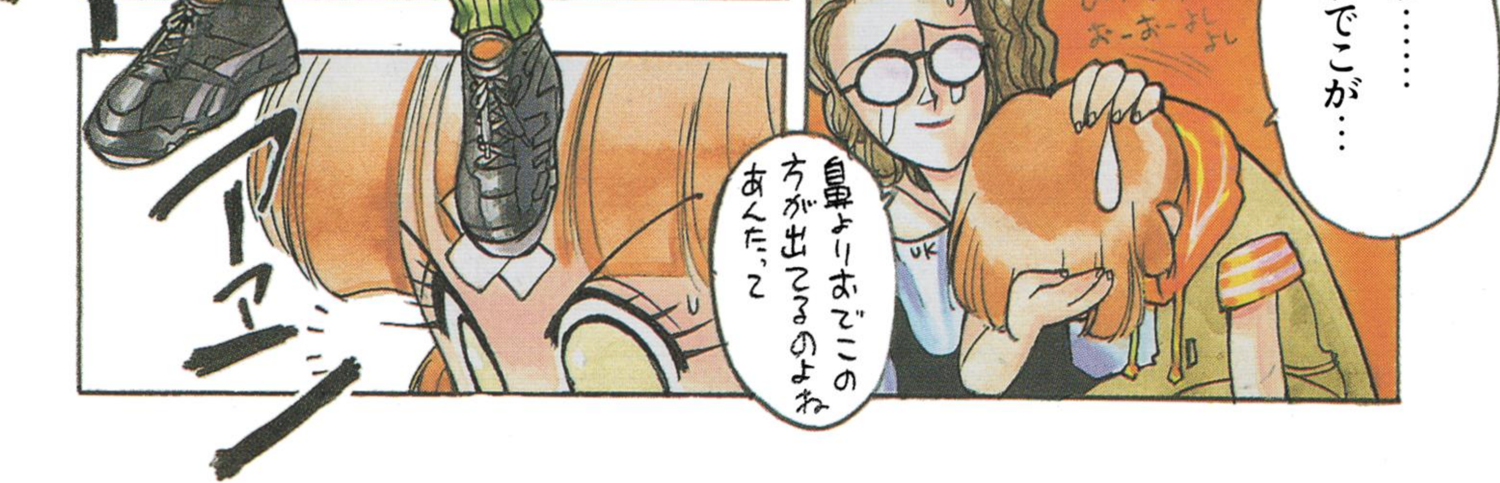
SNEAKER G BUNKO


OKYO DOM
お姉さま――っ
ズ
ワ
ほら、始まるわよ!! 早く!!
ズシズシ
お、おねぇさまのでぇす
コーヒー味でしたね♡
チカのは玄米アイスにまっ茶ラズベリーにすとろベリーアボガドアイス
ワッ
チカ!!
おいしー
げ―――
死ぬまで喰っとれ
え


あぶ…
ゴッ
お
ガシャアアッ
おーっと!! 試合開始ゴング前の場外乱闘!!
チカ!!
チカ!!

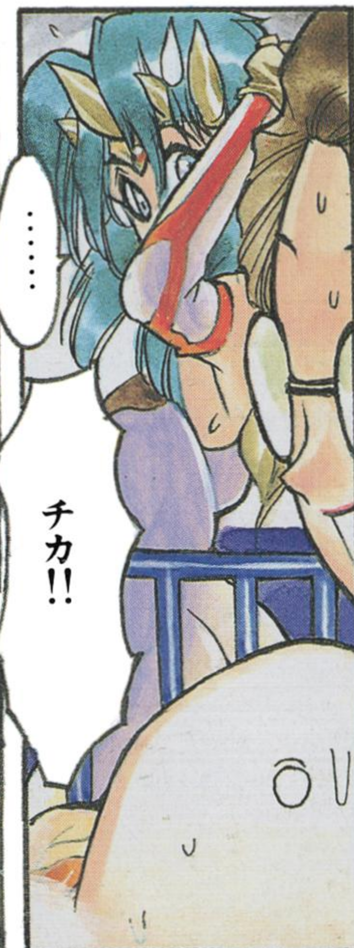

ぶわーっはっはっ
ひょこっ
いーっひっひっ
おーっほっほっ

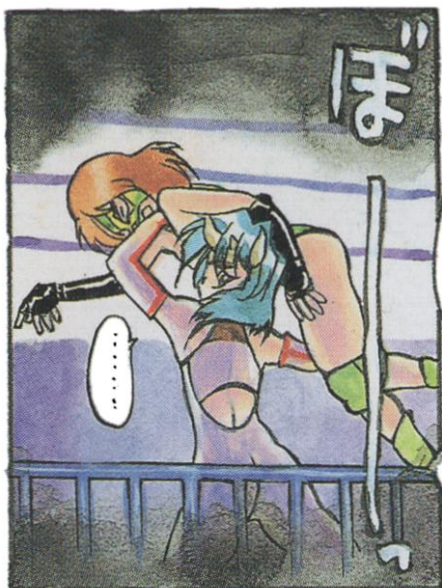

グス…
おや？
熊野、鯵原の髪をつかみ リングの中央へ…おーっと ここで試合開始のゴング!!


お……おでこが…
ひっひっ おーおーよしよし
鼻よりおでこの方が出てるのよね あんたって

はうっ
!
ぺっとり
おおーっ鯵原完全につかまっております!!
ソニックはいまだ場外!!
っつう…
い…一番上なら……
大丈夫かも…
ゴクッ
勝負!!



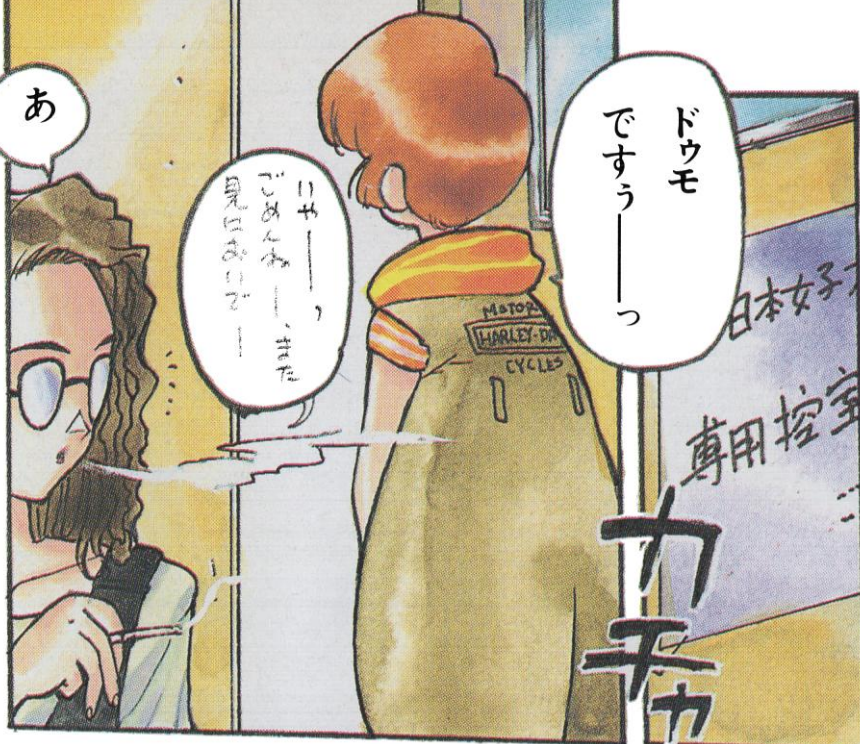






カンカンカン

プラズマソニックボムから
エビ固めにより9分30秒
鯵原・ソニック組の勝利!!





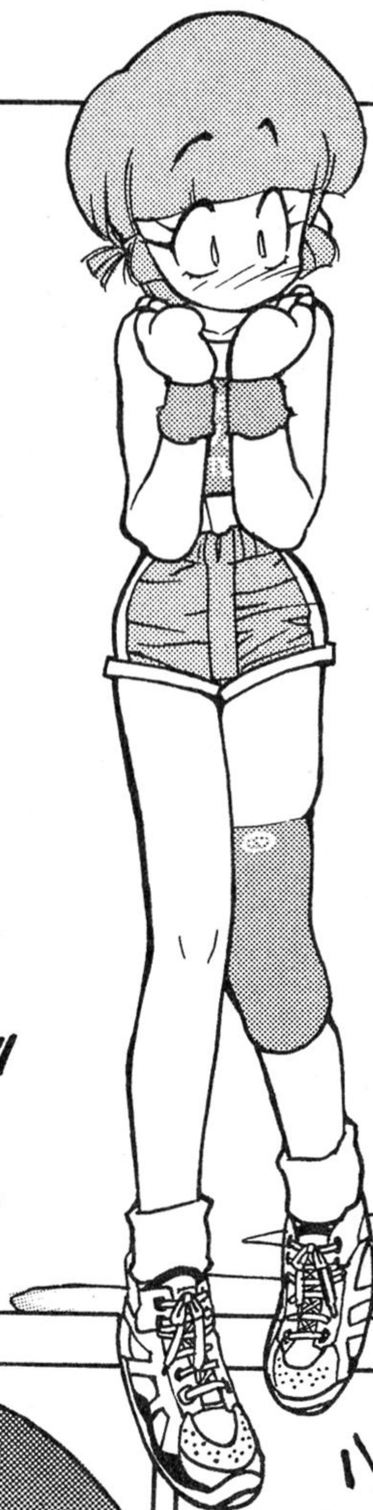






プロローグ　　　　　　　　　BY・安西真

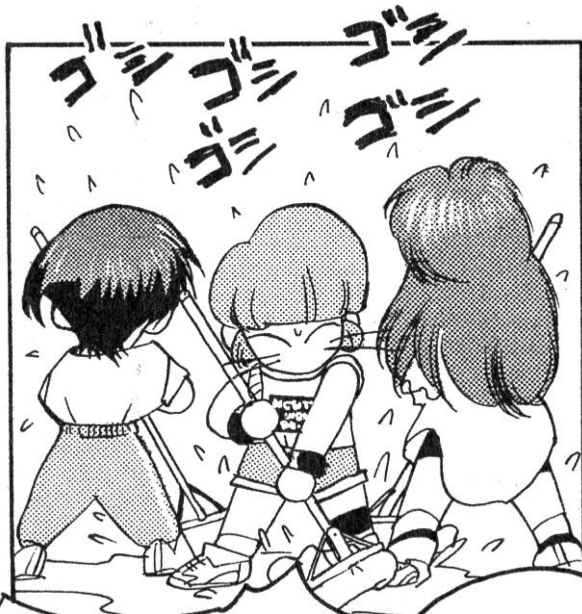

バケツの水
かえてきました
新日本女子プロレスリング
NEW JAPAN WOMEN'S PROWRESTRING
第2東谷ビル
よーし、じゃ
とっとと仕上げて
朝メシといこう
今日の朝ゴハンは
ヒジキの煮つけに
キュウリのぬかづけ
なまたまご付き～っ
ただでさえ
遅れてんだし
ちぶ
ちぶ

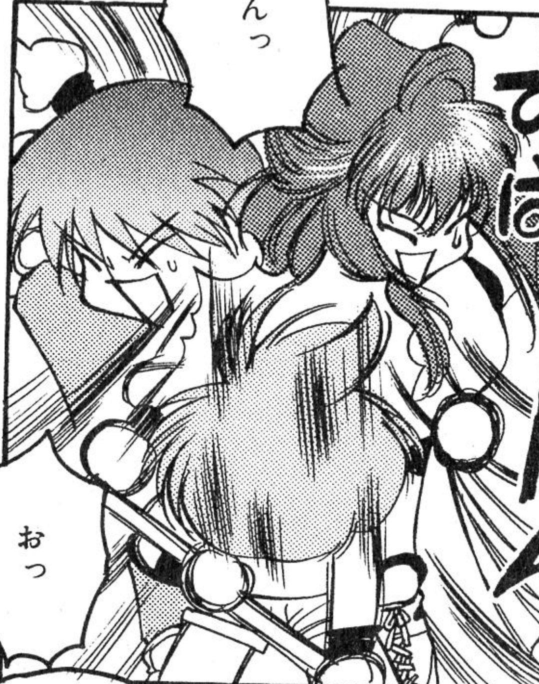

お
おや?
ガラン
ガラン


あ、あんたぜんぜん進歩してないでしょ
ご……ごめんなさ……
全然!!
ガス
ガス


あんたホントにレスラー目指してんの?
ハァ
ハァ
うう…
信じられん
ちょっと!!
ただでさえ大喰らいが多いのに早くしないと……


サーーー

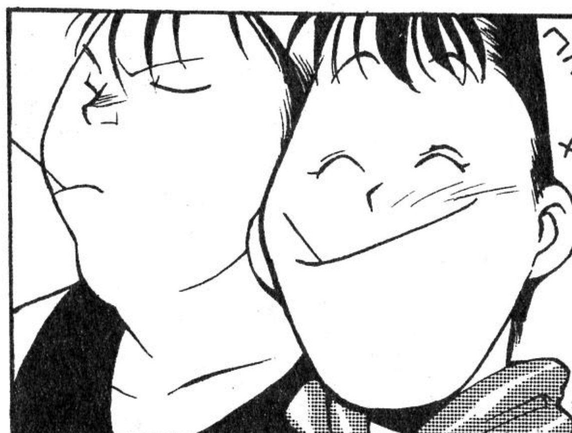

ゴシゴシ
ゴシゴシ
ゴシ
ゴシ

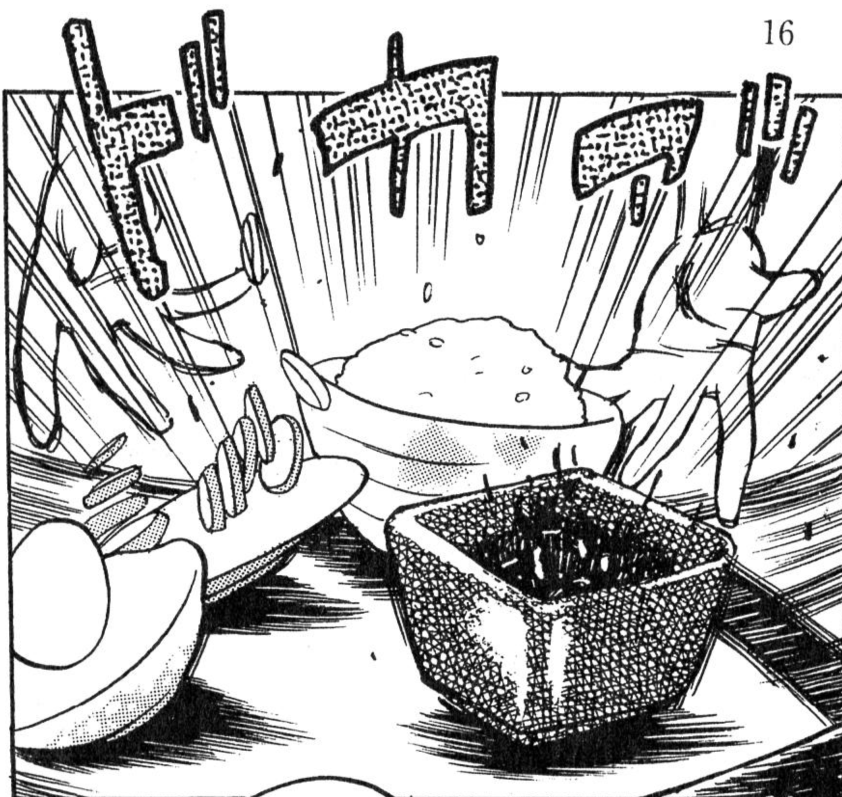

ふんっ
すぽーーーん
おっ


い……
いたい…

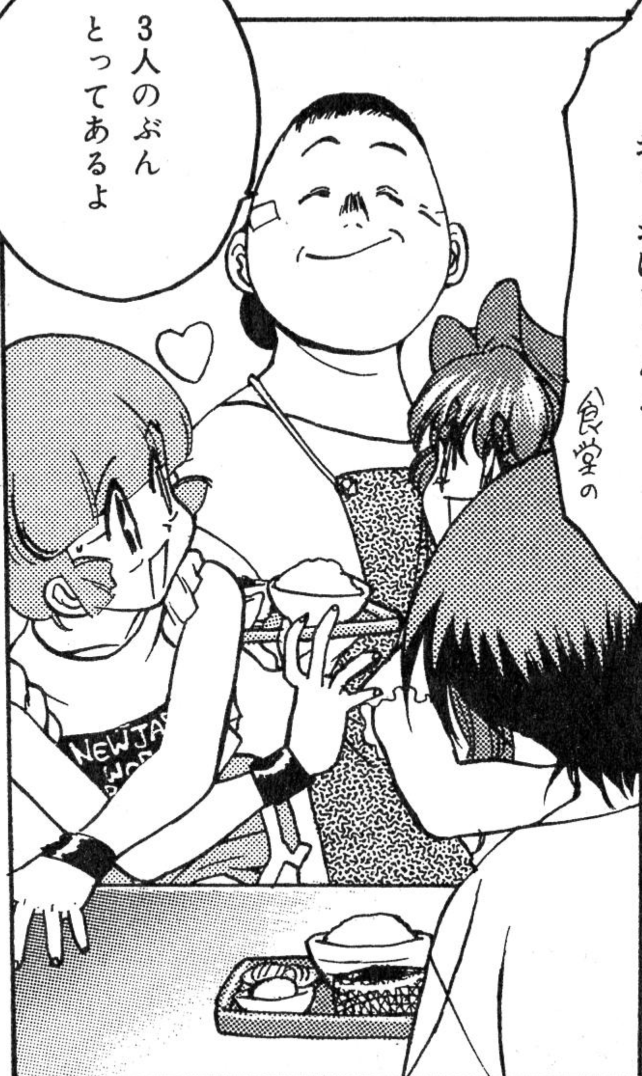

うるさいっ
ゴシ
ゴシ


…………
遅かった…
るるー






!?


食堂の
おっ、おばちゃん!!
3人のぶん とってあるよ


ひくっ
よしなよあんた達
あたしゃこの人と 結婚してもいいよ


んがっし
おっ

山口さん

遅い!!
食べるのも
仕事の内だぞ
お前ら?

よーし、じゃ
食い終わったら
練習場にこいよ

ゆっくり急いで
よく噛んで食べな
おかわりは2杯までな
じゃないと

吐くぞ

わかってます!!

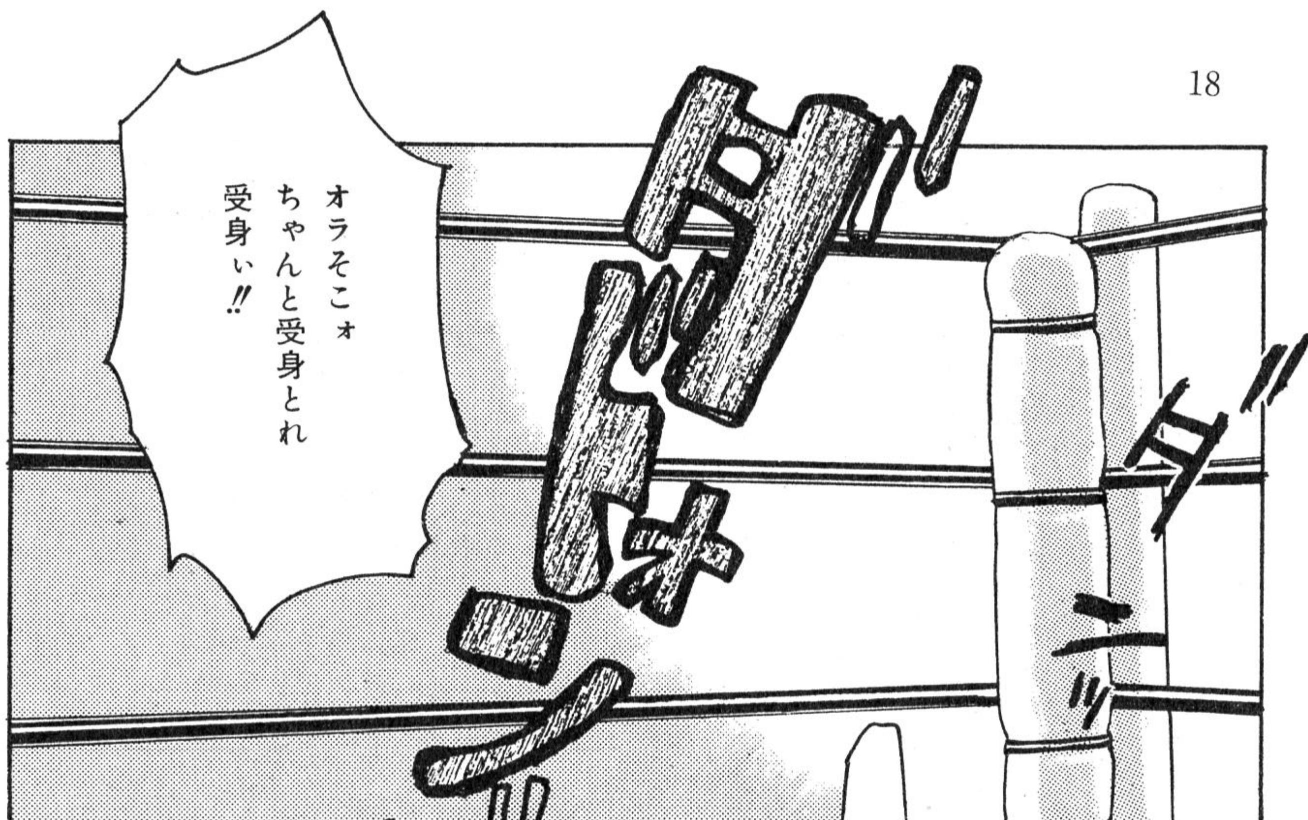
また無理な事を……

どーでもイイけど
こいつが吐いたトコ
見たことある?

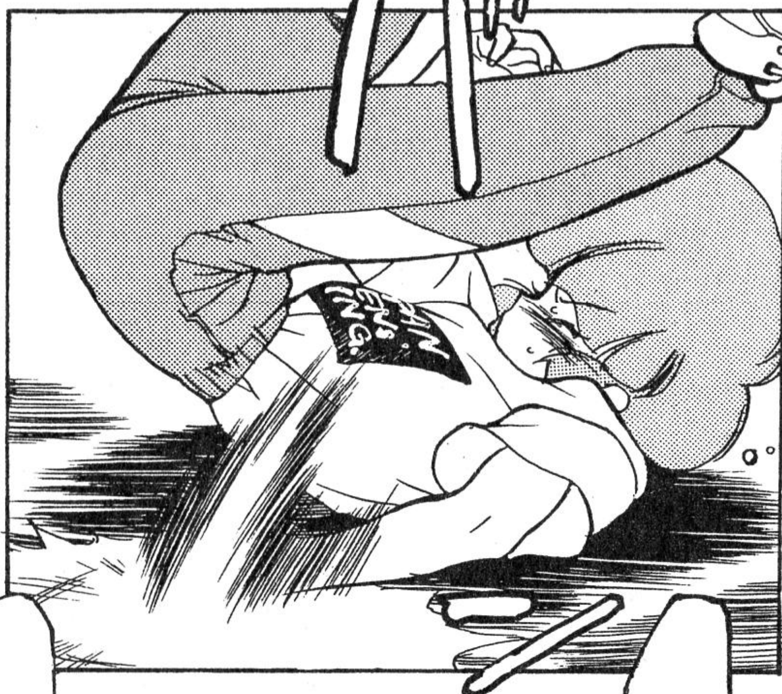
カッ カッ カッ カッ カッ

もう3杯食ってますね……

……………


オラそこォ
ちゃんと受身とれ
受身ぃ!!


うわっっ
JAPAN




オオ!!
オオッ!!

あの「チカ」がまともな受身を!?

初!!

わわわっ

そーだ 新人新人って なめてっとそのうち 痛い目見るぞ!!



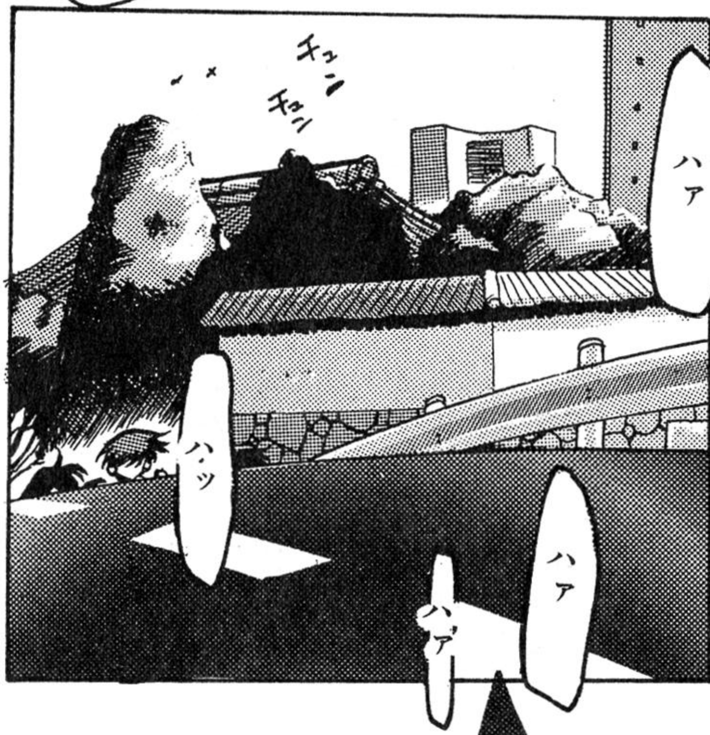




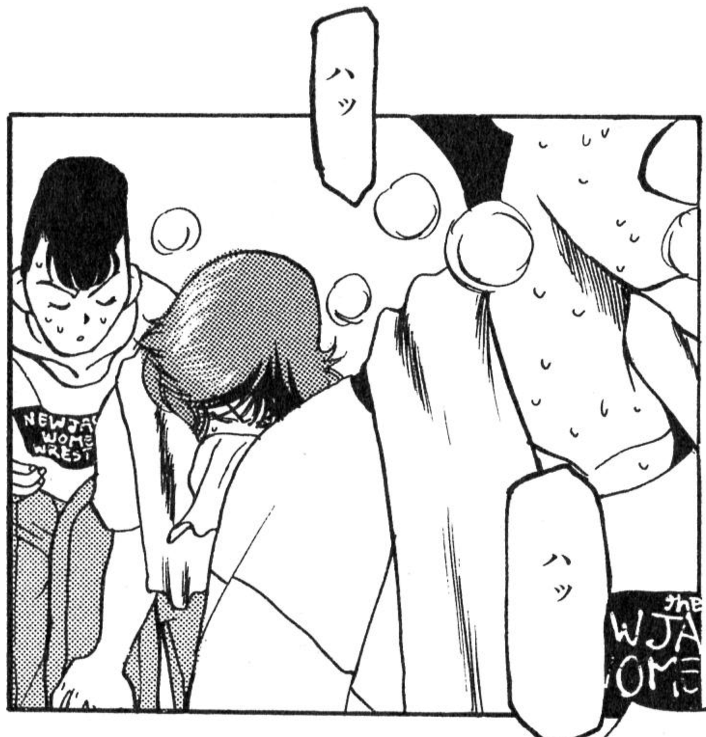

次ィ
首の筋トレ


グッ
グッ
ラリ
ラリ
んぎぎぎぎぎぎぎ

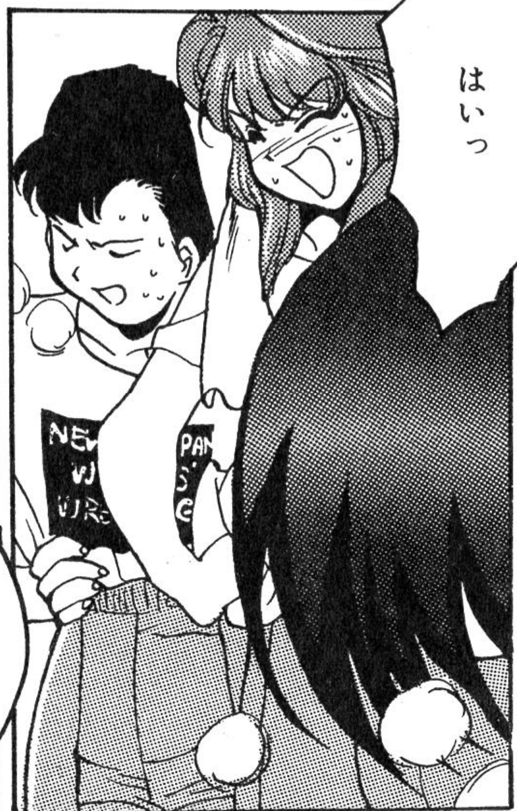

ゴッ
あで

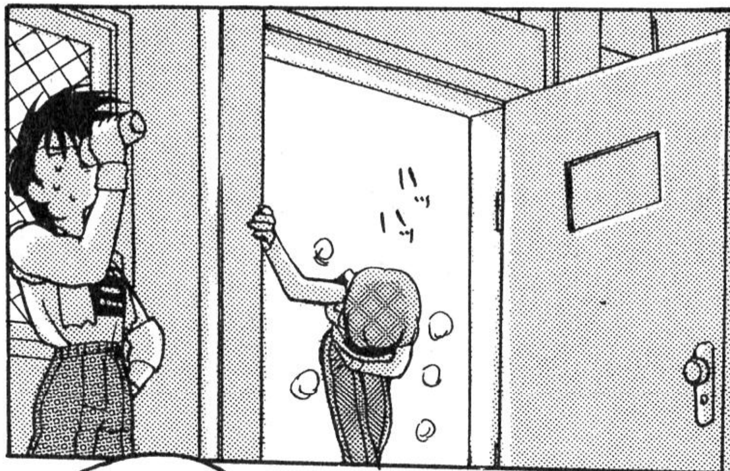

チュン
チュン
ハァ
ハッ
ハァ
ハァ


ゼエッ
ダッシュ!!
ドドッ
バッ
バッ


ハッ
ハッ


よーっし
じゃ軽くストレッチやって
午前の練習終わり!!
はっ
はっ


はいっ

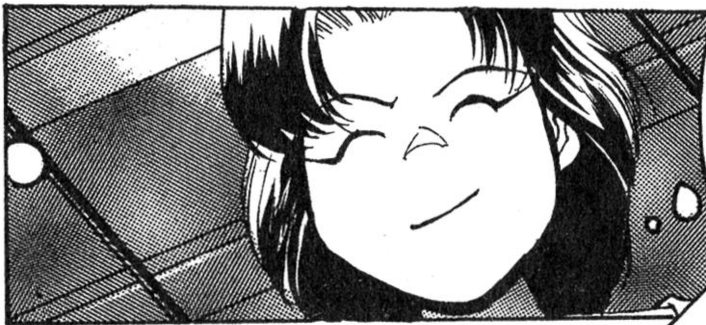

ハッ
ハッ


チカ?
……最近練習にも
ついてこれてるよーね
……一番遅いけど…


?

どしたんです？
あの娘…入ったとき なんにも出来なかったし… 今でもなにかできるってワケでもないけど……
10人入った新人のなかで一番最初にやめるのあの娘だって思ってたもの
ザァー
走るのだけは得意みたいだけど…
ポン
う…気持ち悪い… でももどすともったいない……
中学ンとき長距離の選手やってたらしいっスよ
元県記録保持者らしいっス
ハッ
ハッ
チカはですね
なに？
ハッ
ハッ
ハッ





はぁい

……

ハァ ハァ ハァ

広報・企画

チカをえり子に
つける?

バカ言うな!! えり子だって
デビューしてまだなん年も
経ってないんだぞ!!


……
すずしい顔しおって…
…お前のことだ なにか考えがあって 言ってるんだろ?
言ってみろ
おもしろそう だからです
イーじゃんスカ 試合にも勝ってるし
?
?
よろしくぅ……?
おーおー
——で 今日づけでチカがお前の 付き人として決まった いいな!!
あ…でも
決まったの!!
ニヤリ
はいはい はいはい わかりました

穴うめ ソニちゃん

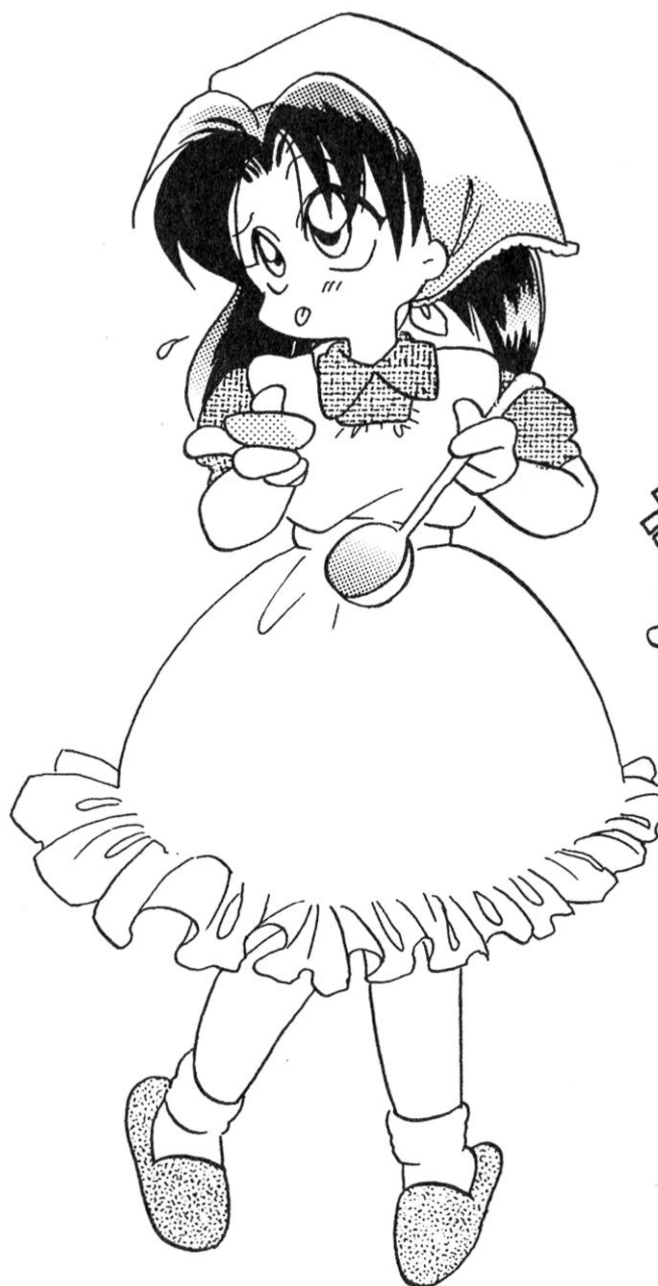
愛の手料理の巻



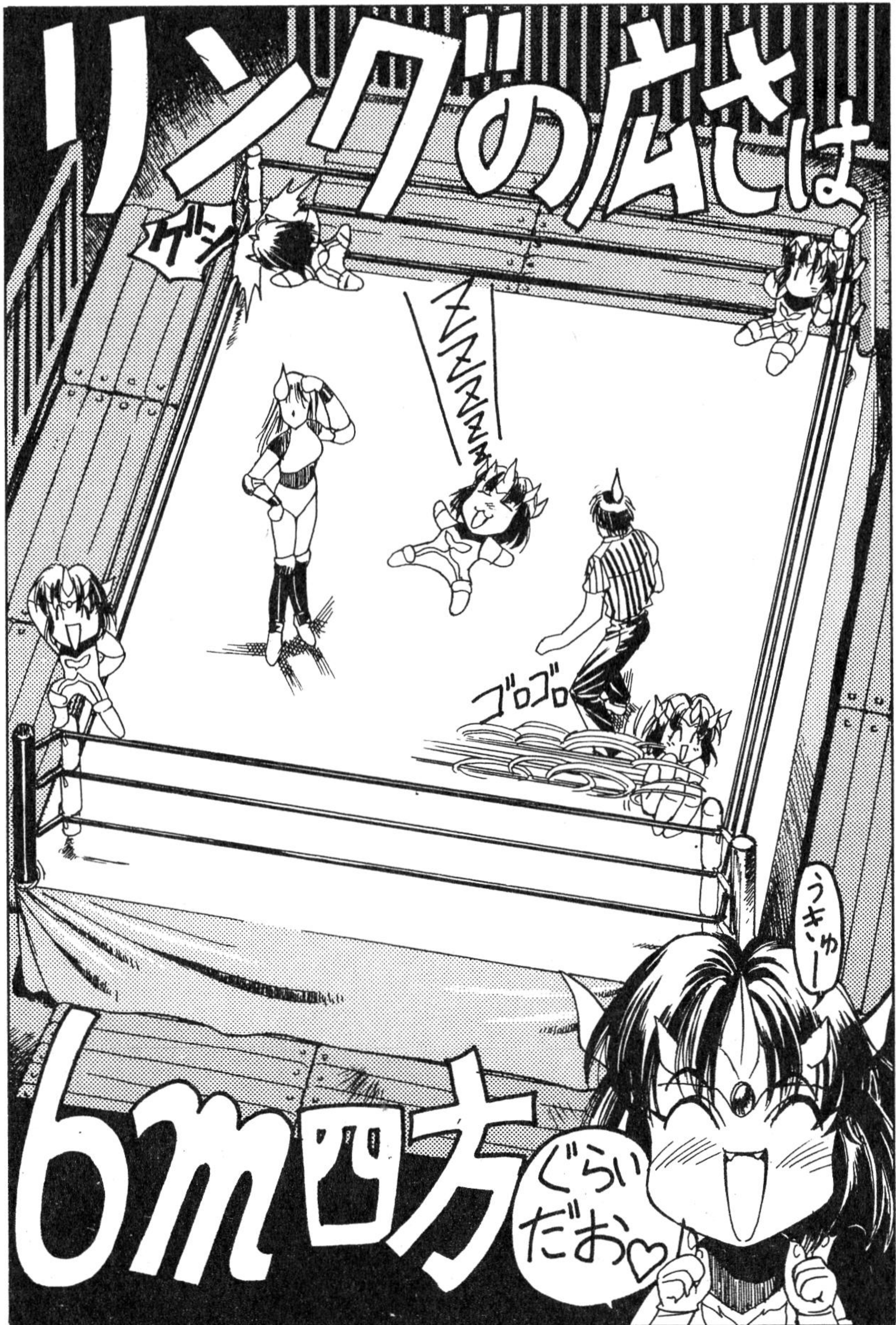








▼図1



コーナー）の方から入場するし、そのレスラーよりも後輩かもしくはあんまり活躍してないレスラーは反対の青コーナーになんの。だから、もしあんたとあたしが試合することになったら、先輩のあたしが赤コーナーね。

残り二本は白い柱でニュートラルコーナーとよばれてる。まあ、ここはあんまし意味ないから気にしなくていい。

試合の決着

えり子 最初に言ったとおり、プロレスは殺し合いじゃない。だから「こーゆー状態になったら決着がつく」といったルールがあって、レフェリーと呼ばれる審判がその裁定を行う。

ちか うん、知ってまーすっ！

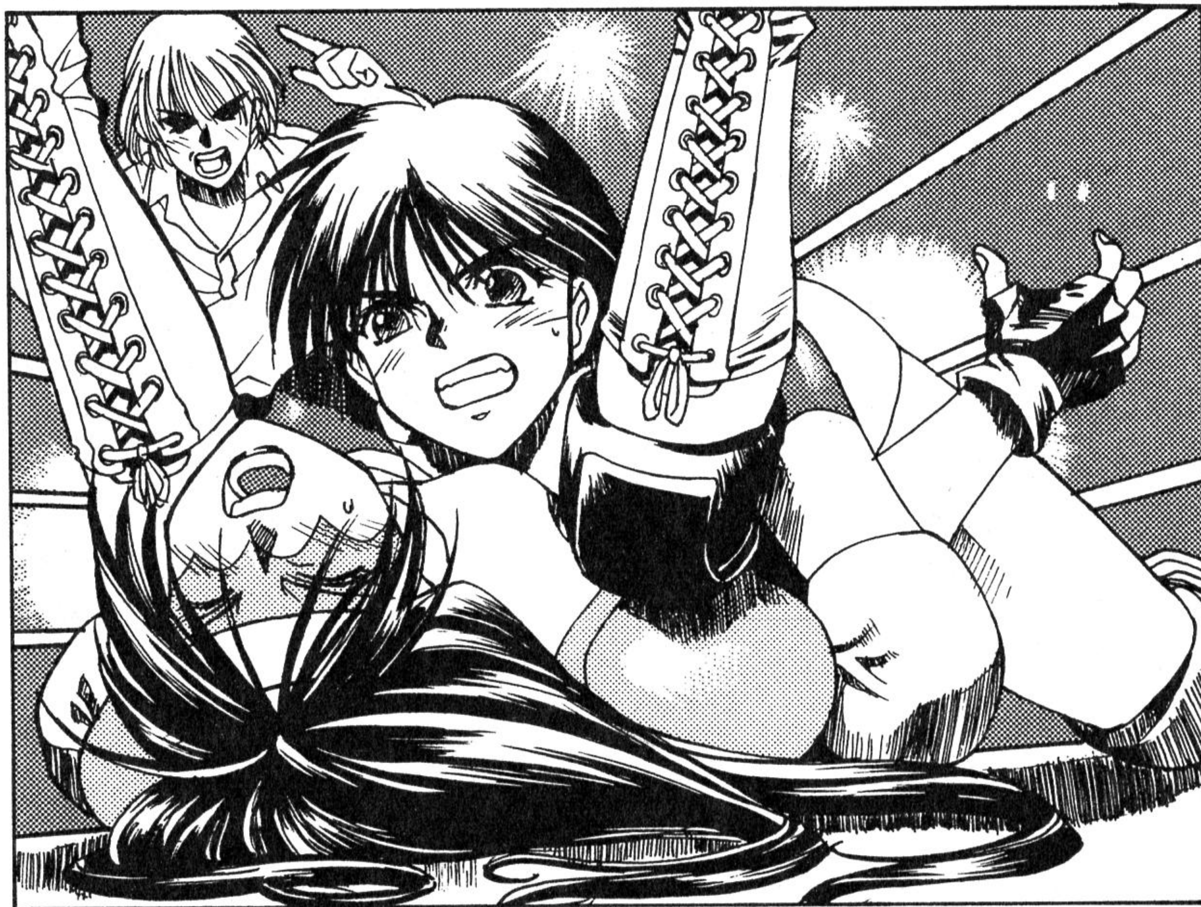
えり子 ま、さすがにこれくらい誰でも知ってるよね。主な決着方法は以下のとおり。

フォール……相手の両肩をマットにつかせたまま、レフェリーが3カウント数えたら勝ち（図2）

ギブアップ……相手の関節を絞めあげて、相手を降伏（ギブアップ）させることができたら勝ち（図3）

ノックアウト……ダメージをくらって転倒した相手が、レフェリーが10カウント数える間に立

▼図2

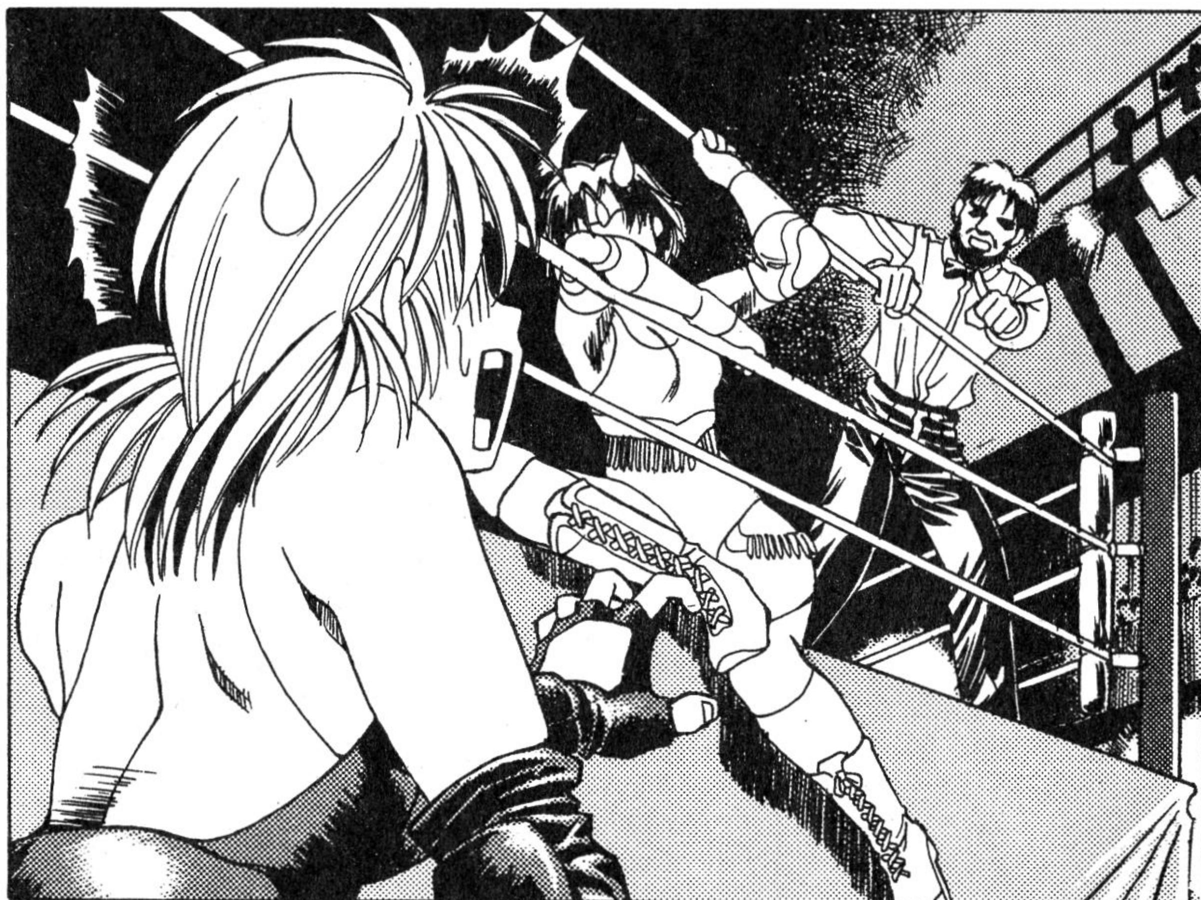




▲図3

▼図 4





▲図 5



▲図 6



▲図 7



▲図 8



▲図 9



▲図10



▲図11



▲図12



▲図13



▲図14



▲図15

攻撃方法

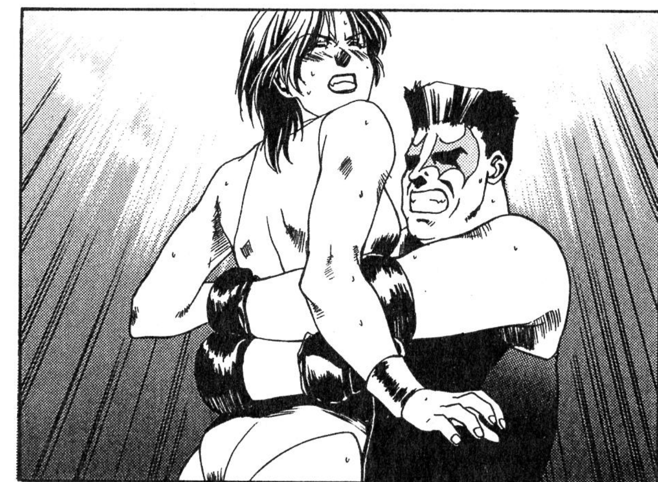
えり子　で、今の反則に触れない限り、プロレスはあらゆる攻撃方法が認められている。
ちか　ふんふん。
えり子　『ガープス・リング★ドリーム』ではその攻撃方法を四種類にわけている。詳しいことは後のキャラクターの作成やプロレス技紹介の章で説明するけど、大きくわけると以下のとおり。

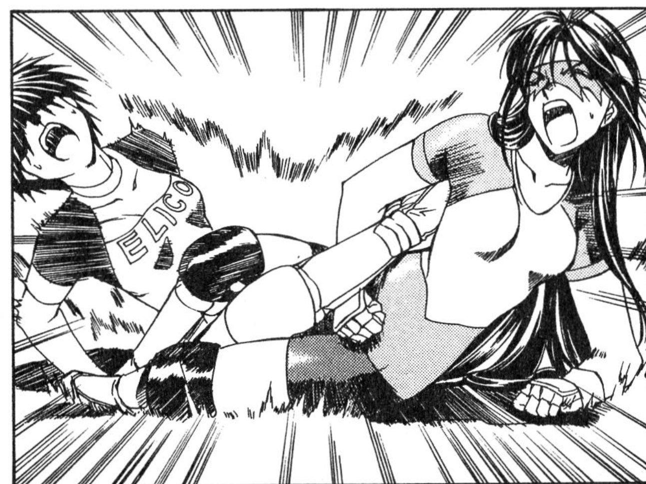
打撃技……パンチやキックなど自分の身体の一部を相手に叩きつける攻撃（図16）
投げ技……相手を投げつける攻撃（図17）
関節技……力任せに相手の身体を絞りあげる攻撃（図18）
　関節を無理な方に捻りあげる攻撃（図19）
空中殺法……ロープなどを利用して宙に飛び、高度差を利用してダメージをあたえる攻撃（図20）

ちか　いっぱいあるなぁ……。

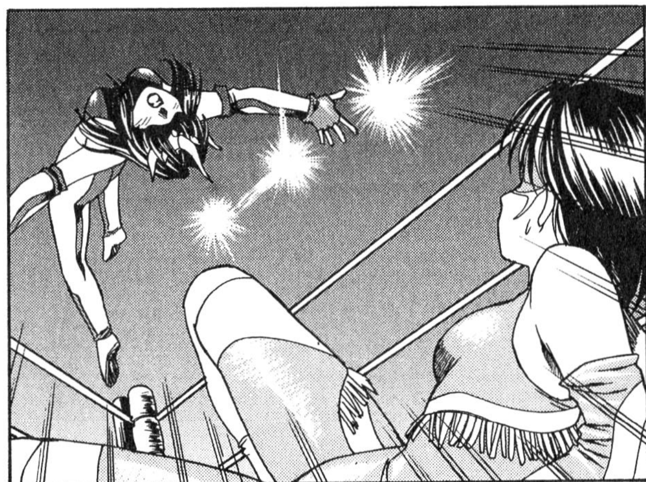

◀図16


▲図17

▼図18




◀図19

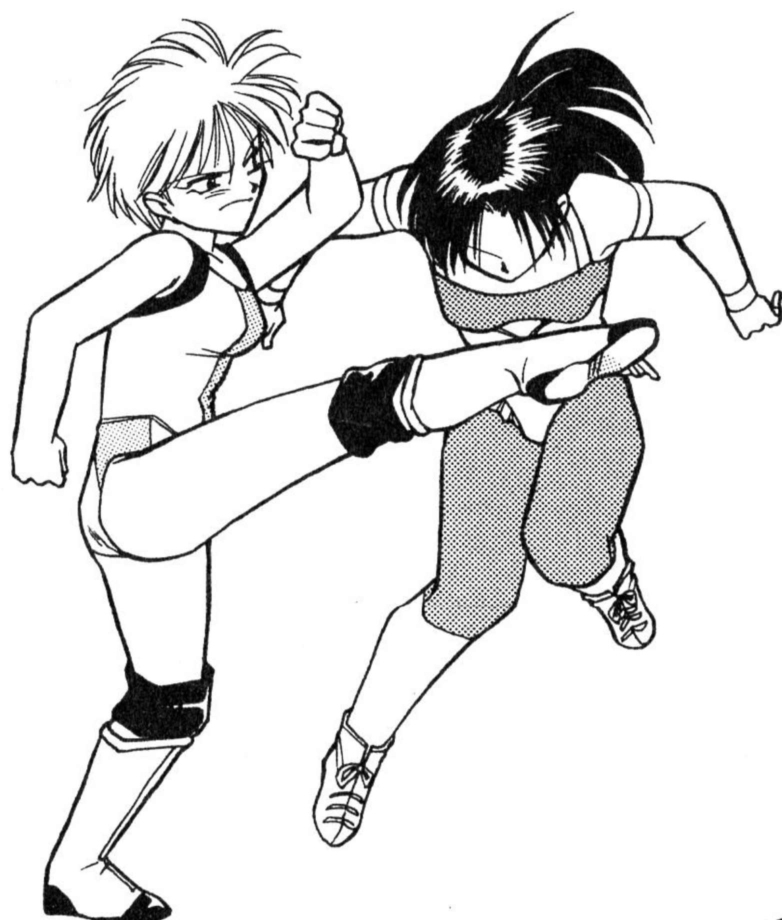

◀図20

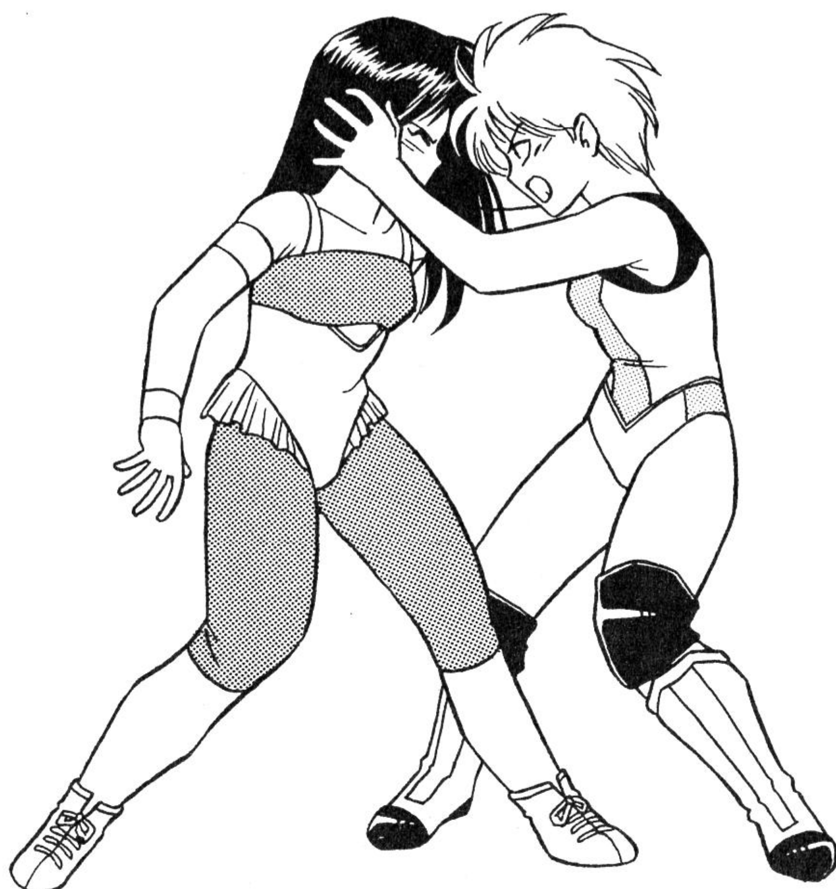
プロレスラー社会

礼儀をわきまえる

えり子　プロレス社会は礼儀にうるさい。
ちか　そーなのかぁ。
えり子　少なくともウチの団体はそう。だ・か・ら、あんたも早く敬語覚えなさい。
ちか　うん、努力する。
えり子　……まったく、そんな調子で他の先輩に声かけたら半殺しにされるかんね。この本が終わったら徹底的に言葉遣い直すよ。
ちか　はぁーい。
えり子　中学卒業してすぐとか高校中退とかでプロレス入ってくる奴はけっこういるから……団体にもよるけれど、まずきっちりした社会道徳を教育されるわけだ。
ちか　ふむふむ。

◀キック





ヘッドバット▶

えり子　特にあいさつ、言葉遣い、目上の人への礼儀、普段使用する道場や器具への礼儀とその手入れ方法なんかを後でみーっちり教えるからね。
ちか　うんっ。
えり子　返事は「はい」っ！
ちか　はーいっ。
えり子　この雰囲気を普通の人にわかりやすいように言うと……体育会系クラブの上下関係って感じになるのかな。プロレス社会では年齢に関係なく、一日でも早く入門した人が先輩だからね。
ちか　うー、早く先輩になりたい。

余談――プロレスラーの破壊力

えり子　さて、よく「プロレスラーってどれくらい強いのか」などと聞かれるけど、ここにその一例となるべき資料があるからちびっと紹介するね。
ちか　わくわく、そのビデオ何ーっ⁉
えり子　去年（一九九三年）にフジＴＶ系でプロレス特集やってた時のビデオ。女子でなくて残念なんだけど……この番組で橋本真也選手（新日本プロレス所属）の蹴りがいったいどれく

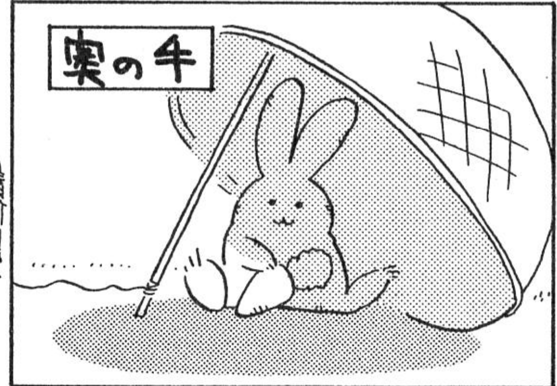
穴うめ ソニちゃん

甘い罠の巻











えり子　かくれんぼぉ？
ちか　うん、かくれんぼ。
えり子　……盗賊系の〈忍び〉……だな、多分。うん、あとは？
ちか　盆踊りとお歌っ。
えり子　盆踊りとお歌……ねぇ。はは……〈踊り〉と〈歌唱〉だな。0.5CPずつでいいの？
ちか　うんっ！
えり子　あとは？
ちか　ほんとはもっととりたいけど、得意技もとりたいからこれでいーっ。
えり子　じゃあ、ここで3CP使ったのか。残りは4CPだな。
ちか　ちゃんちゃちゃちゃちゃん、ちゃらりーら、たらりらららんらんらー……。
えり子　こいつ……さっそく技能で遊んでやがる（笑）。

穴うめ ソニちゃん

すごいぞソニック の巻









Lv9　エルボー

技種類　打撃技
命中修正　－2　　威力修正　±0
技前提条件　前　自在　　射程　1
命中箇所　頭or胴体
技後姿勢　なし　／チェック
備考　喧嘩技あり、二回攻撃可

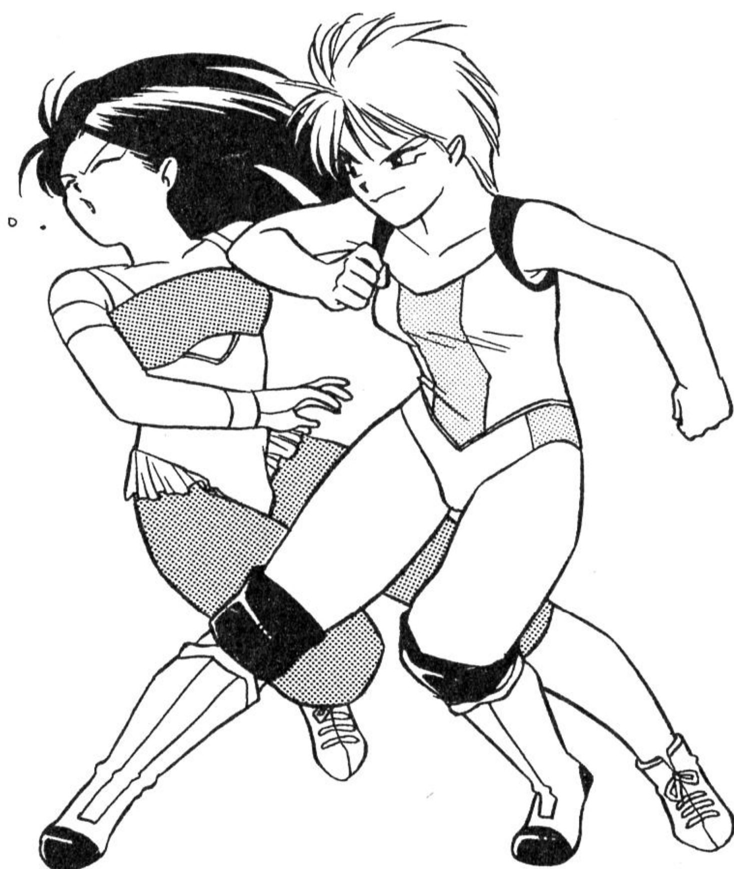
腕を曲げ、肘のところを相手に叩きつける技で、空手でいうところの肘打ちと同じである。試合では繋ぎ技から痛め技として使用されることが多いが、鍛えあげてフィニッシュホールドとして用いている選手も存在する。なお、エルボードロップ（打空Lv10）は転倒している相手めがけて自らも倒れ込みながら体重を乗せて肘を落としていく技である。代表的な使い手に三沢光晴選手（全日）がいる。

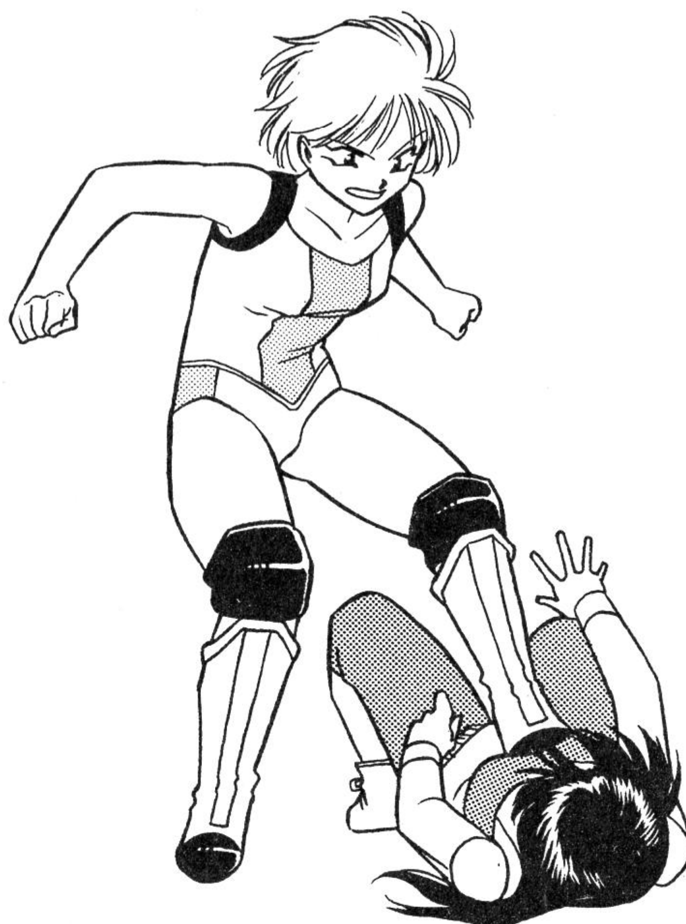
Lv9　ストンピング

技種類　打撃技
命中修正　－2　　威力修正　±0
技前提条件　転倒自在　　射程　1
命中箇所　胴体
技後姿勢　なし　／なし
備考　二回攻撃可

転倒している相手を上から片足で踏みつける技である。いわば足蹴にする技であるため、格下の相手によく使用される。逆に格上の相手に対して使用した場合は、2倍返し、3倍返しを覚悟したほうがよいであろう。また、タッグマッチでは自軍のコーナーに転倒した相手を引きずってきてパートナーと一緒にストンピングを乱れうちすることも多く見られる。

◀エルボー





ストンピング▶

Lv10　ダブルフットスタンプ

技種類　打撃技・空中殺法
命中修正　－3　　威力修正　±0
技前提条件　転倒自在　　射程　1
命中箇所　胴体
技後姿勢　移動2　／なし
備考　ポスト上攻撃、二回攻撃可、場外への攻撃可、特別ルール

仰向けに転倒している相手の腹をジャンプして両足で踏みつける技。空中殺法が得意な軽量級選手が、リング上を往復し何度も相手を踏みつけることがよく見られる。なお、特別ルールとして、ポスト上からの攻撃で失敗しても自爆しない。これは、この技では相手によけられても体勢が崩れないためである。代表的な使い手には伊藤薫選手（全女）がいる。

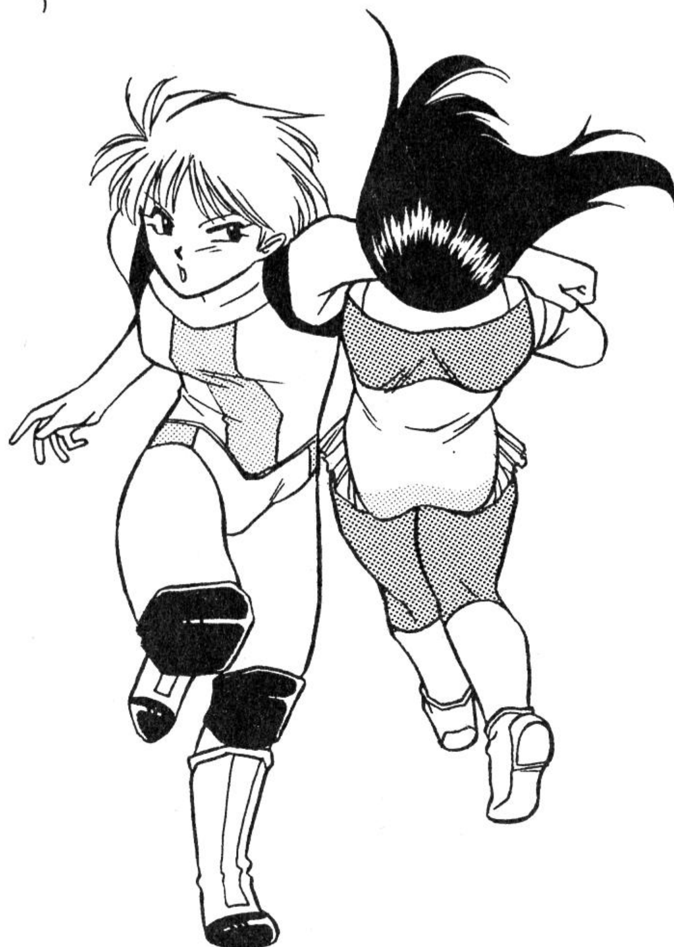
Lv10　ラリアット

技種類　打撃技
命中修正　－2　　威力修正　＋1
技前提条件　前　自在　　射程　1
命中箇所　頭
技後姿勢　なし／チェック
備考　なし

代表的なプロレス技のひとつ。リングと水平に伸ばした腕を勢いよく相手の首に叩きつけるというもの。相手をロープにふってから使用するのがポピュラーだが、自分が助走したり、後頭部への延髄ラリアットなど単純な技ゆえに幾つものレパートリーが存在する。通常は繋ぎ技として多用されているが、選手によってはフィニッシュホールドにもなっている。代表的な使い手にスタン・ハンセン選手（全日）がいる。

◀ダブルフットスタンプ





ラリアット▶

Lv10　ドロップキック

技種類　打撃技・空中殺法
命中修正　－2　　威力修正　＋1
技前提条件　前　自在　　射程　2
命中箇所　胴体
技後姿勢　転倒A　／チェック
備考　ポスト上攻撃可、特別ルール

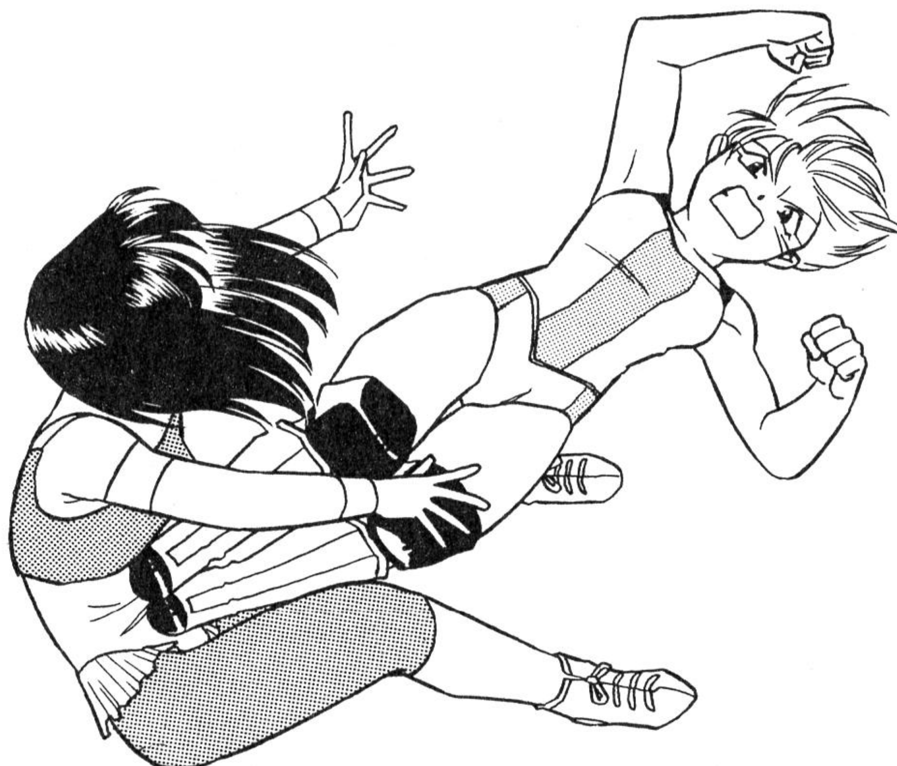
相手に向かってジャンプし、両足を揃えて蹴る技である。相手の足を狙う場合は低空ドロップキック（打空　Lv11）となり、さらに応用として転倒している相手を滑り込むように蹴ってリング外へ転落させるスライディングキック（打空　Lv12）などがある。なお、特別ルールとしてポスト上からのみ場外への攻撃ができる。なお、ポスト上からのドロップキックは通常、ミサイルキックと呼ばれる。

Lv11　ニードロップ

技種類　打撃技・空中殺法
命中修正　－2　　威力修正　±0
技前提条件　転倒自在　　射程　1
命中箇所　胴体
技後姿勢　転倒　／なし
備考　ポスト上攻撃可

膝を曲げ、転倒している相手に対して体重を掛けながら膝を落としていく技。やはり、見栄えと威力の点から、この技を使用するのは巨体レスラーが多いようである。
試合では繋ぎ技として用いられるが、ポスト上からのダイビングニードロップはフィニッシュホールドとして使用されることもある。

◀ドロップ
キック





ニードロップ▶

Lv11　ギロチンドロップ

技種類　打撃技・空中殺法
命中修正　－2　　威力修正　＋1
技前提条件　転倒自在　　射程　1
命中箇所　頭
技後姿勢　転倒　／なし
備考　ポスト上攻撃可

ジャンプし、空中で開脚した足のふくらはぎの辺りを転倒している相手の首めがけて落とす技である。その姿形から「ギロチン」が連想されるため、このような名前がつけられた。古くからある技で、巨体レスラーが使用することが多い。また、ポスト上からのダイビングギロチンドロップはフィニッシュホールドとしても使用されている。代表的な使い手にはブル中野選手（全女）がいる。

Lv12　ヒップアタック

技種類　打撃技・空中殺法
命中修正　－5　　威力修正　＋1
技前提条件　前　ロープ　射程　1
命中箇所　胴体
技後姿勢　なし　／チェック
備考　なし

自分が助走をつけるか相手をロープに振るかし、相手が自分の前にきたらジャンプする。そして180度体を捻りながら、お尻（正確には腰骨）をつきだし相手の胴体を攻撃する技である。女子プロレス界では伝統的な技で、中型選手によって使用されることが多いようである。フィニッシュとなることは少ないものの、試合中盤に多用される技である。代表的な使い手に工藤めぐみ選手（FMW）がいる。

◀ギロチン
ドロップ





ヒップアタック▶

Lv13　水面蹴り

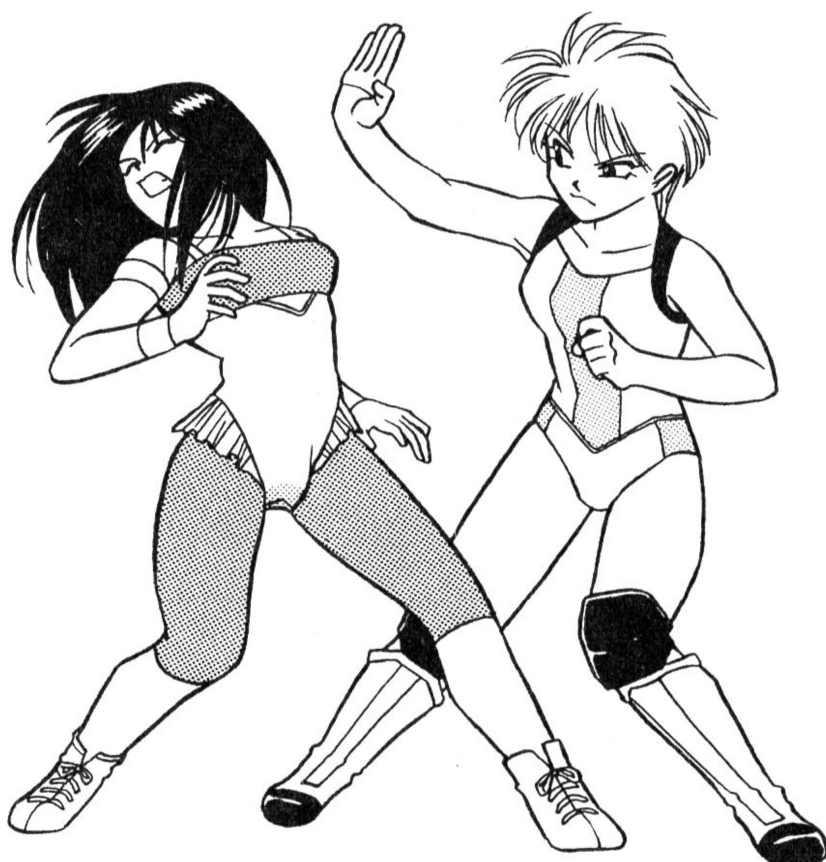
技種類　打撃技
命中修正　－6　　**威力修正**　＋2
技前提条件　前　自在　　**射程**　1
命中箇所　左足or右足
技後姿勢　転倒　／チェック
備考　喧嘩技あり
修得前提条件　ハイキック

いわゆる足払いに近い形の蹴りで、立った状態からすばやく身を倒し、弧を描くように相手の足を蹴る（払う）技である。かなりのスピードがなければ相手に読まれてしまうし、相手が倒れなければ場内の失笑を買うことになるため、習熟しないと使いこなせない。よって必然的にキックが得意な選手が使用することになる。代表的な使い手に橋本真也選手（新日）がいる。

Lv13　ニールキック

技種類　打撃技
命中修正　－5　　**威力修正**　＋2
技前提条件　前　自在　　**射程**　1
命中箇所　頭or胴体
技後姿勢　転倒　／チェック
備考　喧嘩技あり
修得前提条件　ハイキック

正面に立っている敵に対しての技で、自分の身体を横に寝かせながら蹴り足と反対側の方向に180度回転させ、その勢いで蹴り足の踵で相手を攻撃するものである。浴びせ蹴り（打　Lv15）は、この技のバリエーションといってよいだろう。代表的な使い手として堀田祐美子選手（全女）がいる。



◀掌打



ローリング▶
ソバット

Lv13　側転エルボー

技種類　打撃技・空中殺法
命中修正　－5　**威力修正**　＋2
技前提条件　前　助走　**射程**　1
命中箇所　胴体
技後姿勢　なし　／チェック
備考　特別ルール
修得前提条件　エルボー

まず、相手をポストのところにまで追い詰めた後、その相手に対して対角線から助走。側転をいれて勢いをつけて身体を浴びせながらエルボーを放つという技である。どちらかというと見せ技としての意味が強いものである。なお、上級試合の特別ルールとして相手がリング内のポストのあるヘクスにいなければ、この技をかけることはできないものとする。

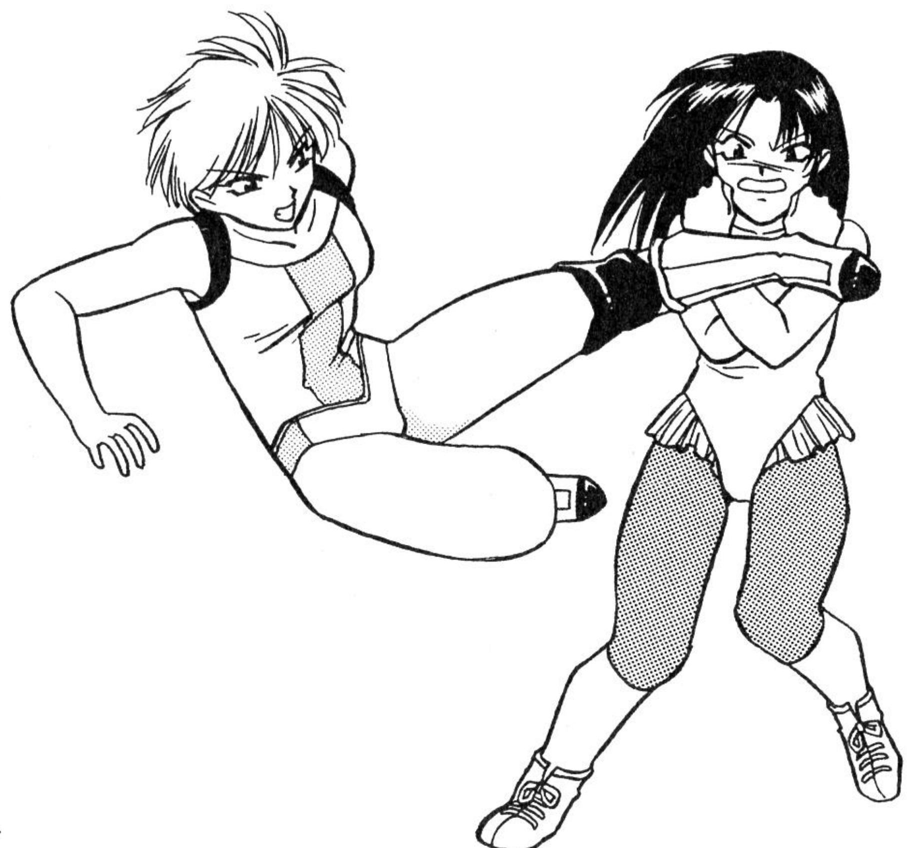
Lv14　裏拳

技種類　打撃技
命中修正　－7　**威力修正**　＋3
技前提条件　前　自在　**射程**　1
命中箇所　頭（顔）
技後姿勢　なし　／チェック
備考　喧嘩技あり
修得前提条件　チョップ

元々は空手の技で、腕を内側から外側に水平に振って、手の甲で相手を攻撃するものである。威力を増すために、キックボクシングでいうところのバックスピンパンチのように身体を一回転させて放つことがよくある。そのような場合はフィニッシュブローとして用いられている。代表的な使い手にアジャ・コング選手（全女）がいる。

◀水面蹴り





ニールキック▶

Lv13　掌打

技種類　打撃技

命中修正　－5　　　威力修正　＋1

技前提条件　前　自在　　射程　1

命中箇所　頭（顔）

技後姿勢　なし　／チェック

備考　喧嘩技あり、二回攻撃可

修得前提条件　張り手

手首に角度をつけ、平手（あるいは平手で第二関節から指をたたんだ状態）でパンチするようにして相手を攻撃し、その際、相手には掌の手首に近い、硬い部分で当てるようにする。これが掌打と呼ばれる技である。その威力はパンチを上回るといわれ、代表的な使い手に獣神サンダーライガー選手（新日）がいる。

Lv13　ローリングソバット

技種類　打撃技・空中殺法

命中修正　－7　　　威力修正　＋1

技前提条件　全　自在　　射程　1

命中箇所　頭or胴体

技後姿勢　なし　／チェック

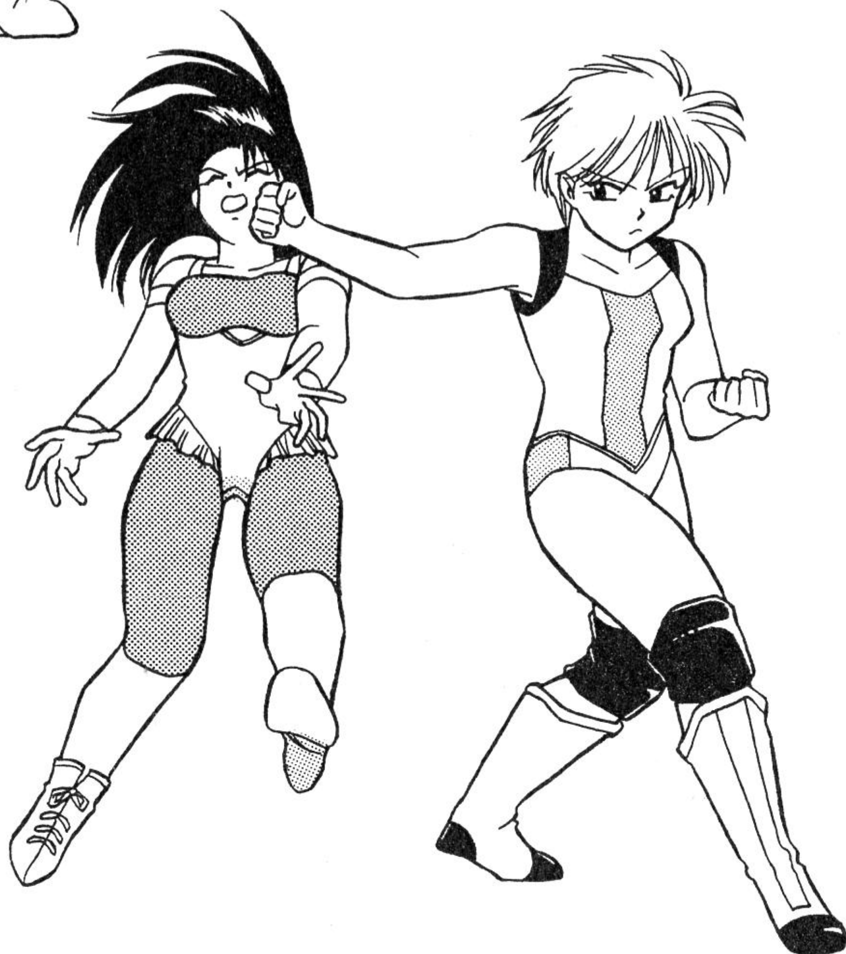
備考　喧嘩技あり

修得前提条件　ハイキック

立った状態からジャンプしながら蹴り足と反対方向に身体を回転させ相手を攻撃する技である。ジャンプの高さを増したり、身体をある程度寝かせることで頭を蹴ることも可能となる。試合の中盤でロープにふってカウンターで決めたり、終盤に朦朧とした相手に決めることが多い。代表的な使い手に長谷川咲恵選手（全女）がいる。

◀側転エルボー





裏拳▶

Lv9　フライングメイヤー

技種類　投げ技
命中修正　－1　　威力修正　±0
技前提条件　組立停止　　射程　1
命中箇所　胴体
技後姿勢　転倒　／転倒－2
備考　なし

自分の後ろにいる相手を投げる技で、自分は片膝をつき肩ごしに相手の首を掴み、そのままひっこ抜いて自分の前方に投げとばすものである。女子プロレスでは長髪の選手も多いため、相手の髪の毛を掴んで投げることもよく見られる（厳密には反則であるが、これで反則をとられることはまずありえない）。序盤でよくみられる技で、プロレスの基本的な投げ技のひとつである。

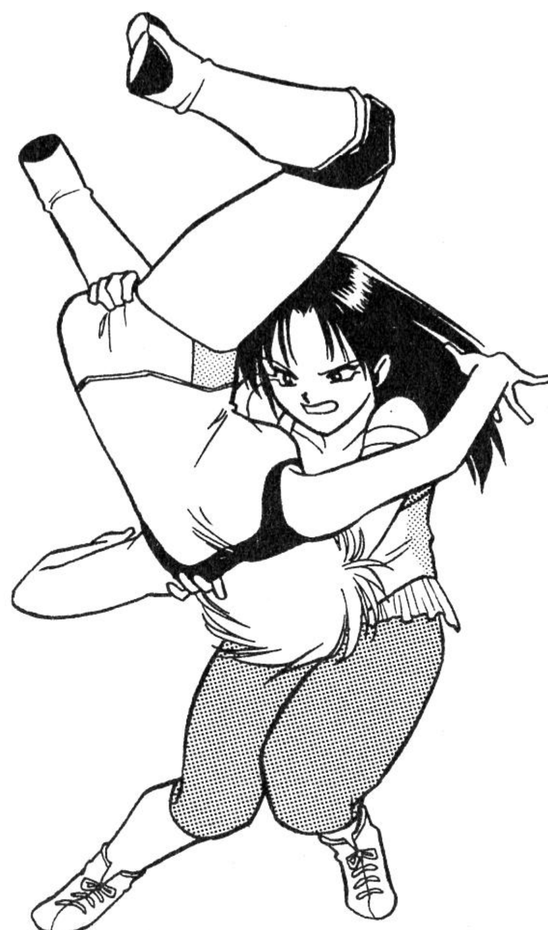
Lv9　ボディスラム

技種類　投げ技
命中修正　－1　　威力修正　±0
技前提条件　組立停止　　射程　1
命中箇所　胴体
技後姿勢　なし　／転倒－2
備考　なし

相手を自分の肩の高さまで持ち上げ、背中からリングに叩きつける技である。パワースラムとの違いは自分の身体を相手に浴びせないこと。プロレスに古くからある技のひとつで、筋力のあるレスラーが自分の力を誇示するため、リフトアップして使用することもあり、そのような場合には相手を持ち上げたままリングを一周して観客にアピールすることも行われる。

◀フライング
メイヤー





ボディスラム▶

Lv9　アームホイップ

技種類　投げ技

命中修正　－1　　威力修正　±0

技前提条件　組立停止　　射程　1

命中箇所　胴体

技後姿勢　転倒　　／転倒－2

備考　雪崩式可

自分の利き腕と向かい合う相手の腕を絡め、自分が倒れこみながら回転することで相手を巻き込むように投げる技である。プロレスの投げ技としては基本中の基本であり、新人選手からベテラン選手まで使用している。序盤での繋ぎ技、見せ技として用いられる場合が多いが、中には相手を頭から落ちるように投げて、痛め技として使用するレスラーもいる。

Lv10　水車落とし

技種類　投げ技

命中修正　－5　　威力修正　＋1

技前提条件　組立停止　　射程　1

命中箇所　胴体

技後姿勢　転倒　　／転倒－2

備考　雪崩式可

正面から相手の懐にもぐりこみ、相手の片足あるいは両足を両腕で抱える。そして自分の背中の上に相手の体をのせながら後方へと倒れ込み、自分の背中でリングに相手の背中を叩きつけるのがこの技である。中堅以上では繋ぎ技として使用されることが多い技であるが、雪崩式水車落としはアジャ・コング選手（全女）がフィニッシュホールドとして用いている。



◀ネックブリーカー



ブロック▶
バスター

Lv12　パワースラム

技種類　投げ技
命中修正　－6　　威力修正　＋2
技前提条件　組立停止　　射程　1
命中箇所　胴体
技後姿勢　転倒　／転倒－2
備考　フォール可、雪崩式可
修得前提条件　ボディスラム、体力12以上

まず、相手の股の間と首の辺りを抱えて持ち上げる。そして、そのまま180度身体を回転させながら倒れ込んでいくことで、自分の体重をかけて相手の背中をリングに叩きつける技である。新人同士の試合ではしばしばフィニッシュホールドになっているが、中堅以上の試合では繋ぎ技として使用されることがほとんどである。

Lv12　ノド輪落とし

技種類　投げ技
命中修正　－7　　威力修正　＋3
技前提条件　組立停止　　射程　1
命中箇所　頭
技後姿勢　なし　／転倒
備考　雪崩式可
修得前提条件　ネックブリーカー

英語ではチョークスラムと呼ばれる技であり、正面から相手のノドを片手で掴み、そのまま相手の後頭部をリングにうちつけるもの。厳密には反則だが、これで反則をとられることはまずない。歴史的に言えば新しい技で、フィニッシュホールドとして使用されている。代表的な使い手としては田上明選手（全日）、紅夜叉選手（ＬＬＰＷ）があげられる。

◀パイルドライバー





フェースバスター▶

◀アームホイップ





水車落とし▶

Lv11　ネックブリーカー

技種類　投げ技
命中修正　－4　　威力修正　＋1
技前提条件　組立停止　　射程　1
命中箇所　頭
技後姿勢　転倒　／転倒
備考　なし

正面から相手の首に自分の腕を巻き付けて、そのまま自分が仰向けに倒れ込むことにより相手の後頭部をリングに叩きつける技である。プロレスに古くからある技で、ラリアットの原型になったともいわれている。感覚的には投げ技よりも打撃技に近いといえるかもしれない。代表的な使い手にはジャイアント馬場選手（全日）、下田美馬選手（全女）がいる。

Lv11　ブロックバスター

技種類　投げ技
命中修正　－3　　威力修正　＋1
技前提条件　組立停止　　射程　1
命中箇所　胴体
技後姿勢　転倒　／転倒－2
備考　フォール可
修得前提条件　ボディスラム

相手をうつ伏せの状態で頭の後ろ側の肩に持ち上げ、そのまま自分が後ろに倒れ込むことによって相手の背中をリングに叩きつけるという技である。ブリッジワークを使用することでそのままフォールすることも可能。

格下の選手相手の試合や新人同士の試合ではしばしばフィニッシュホールドとなっている。

Lv12　エアプレーンスピン

技種類　投げ技
命中修正　－4　威力修正　＋2
技前提条件　組立停止　射程　1
命中箇所　胴体
技後姿勢　なし　／転倒
備考　なし
修得前提条件　ボディスラム、体力12以上

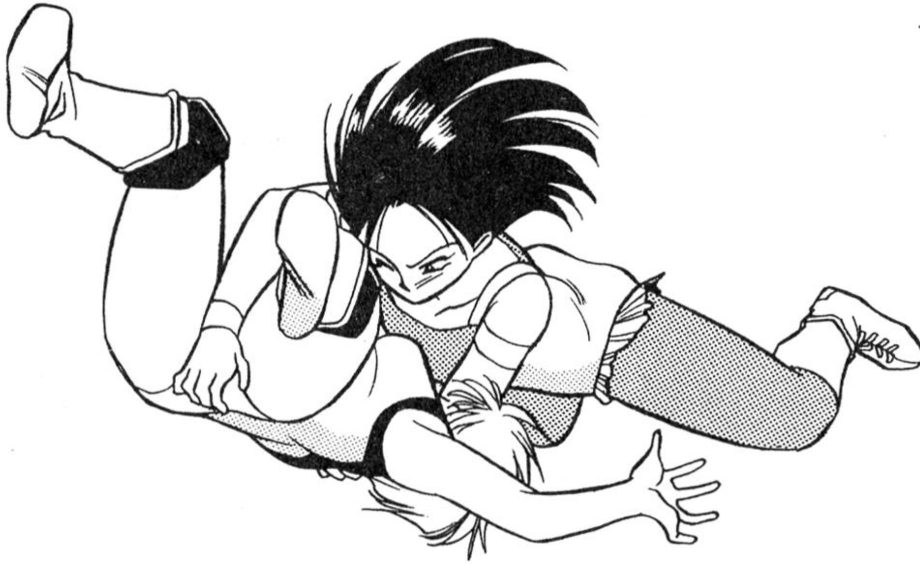
うつ伏せの状態の相手を自分の肩のところに持ち上げた後、自分が回転しながら、相手を投げ飛ばす技である。相手は落下してダメージをうけるとともに、回転させられたことで、三半規管が狂わされ、平衡感覚を失ってしまう。どちらかといえば見せ技で、身長があるレスラーによって使用されることが多い。

Lv12　バックドロップ

技種類　投げ技
命中修正　－7　威力修正　＋3
技前提条件　組立停止　射程　1
命中箇所　頭
技後姿勢　転倒B　／転倒＋2
備考　フォール可、喧嘩技あり、雪崩式可
修得前提条件　水車落とし

相手の後ろに回り込み、腰を持ち上げ、自分も倒れ込みながら相手を後方に投げることで、相手の後頭部にダメージを与える技である。プロレスの代名詞的技といえ、繋ぎ技や痛め技からフィニッシュホールドとしてまで広く使用されている。代表的な使い手としてジャンボ鶴田選手（全日）があげられる。

◀パワースラム





ノド輪落とし▶

Lv12 パイルドライバー

技種類　投げ技
命中修正　－5　　威力修正　＋2
技前提条件　組立停止　　射程　1
命中箇所　頭
技後姿勢　転倒　／転倒
備考　喧嘩技あり
修得前提条件　ボディスラム

相手の頭が自分の足の間あたりにくるように逆さまにもちあげ、そのまま自分の腰をおとすことで相手の脳天をリングに叩きつける技。痛め技として現在でも使われているが、使用頻度は下がってきている。正確にはツームストン式とドリルアホール式の二種類にわかれるが、『ガープス・リング★ドリーム』では同じ技として扱う。

Lv12 フェースバスター

技種類　投げ技
命中修正　－6　　威力修正　＋2
技前提条件　組立停止　　射程　1
命中箇所　頭（顔）
技後姿勢　転倒　／転倒
備考　なし
修得前提条件　パイルドライバー

相手の首が自分の足の間にくるように逆さまにもちあげ、そのまま前に倒れ込むことで、自らの体重をかけて相手の顔をリングに打ちつける技である。つまり、パイルドライバー（投　Lv12）の体勢から前に倒れ込むと考えればよいであろう。

中盤に使用されることが多く、ラフファイトを得意とする選手にはリング外の机の上でこの技を敢行する者もいる。

◀エアプレーンスピン





バックドロップ▶

Lv12 ブレーンバスター

技種類　投げ技
命中修正　－6　威力修正　＋3
技前提条件　組立停止　射程　1
命中箇所　胴体
技後姿勢　転倒　／転倒－2
備考　喧嘩技あり、雪崩式可
修得前提条件　水車落とし

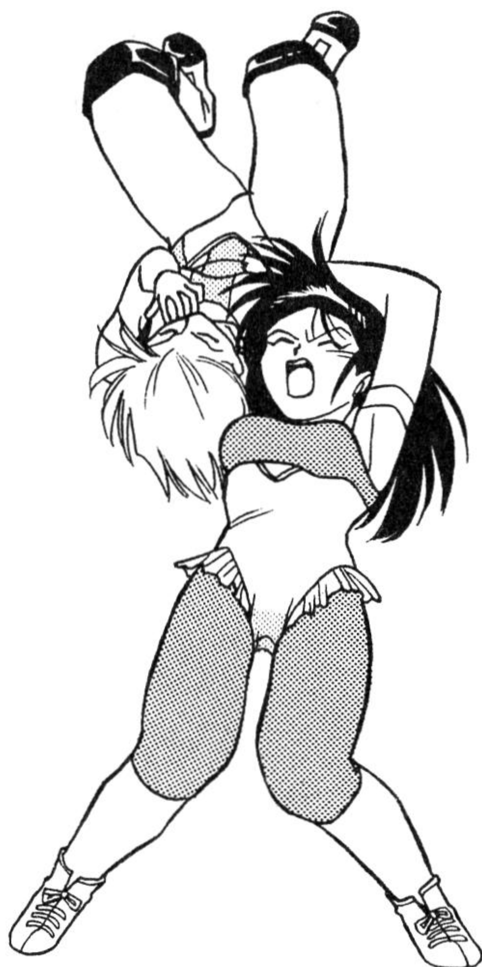
正面から相手の頭を自分の脇に抱え、もう一方の手で腰を摑む。そして、相手の身体を逆さまで垂直に抱えあげてから、自分が倒れ込みながら後方に相手を投げ、背中をリングに叩きつける技である。なお、ここでは、後方に投げずに頂点からそのまま脳天をリングにたたきつける垂直落下式ブレーンバスターはブレーンバスターの喧嘩用技による攻撃として扱う。

Lv12 DDT

技種類　投げ技
命中修正　－5　威力修正　＋2
技前提条件　組立停止　射程　1
命中箇所　頭
技後姿勢　転倒　／転倒－2
備考　喧嘩技あり、雪崩式可
修得前提条件　アームホイップ

正面から相手の頭を自分の脇に抱え、そのまま自分が後方に倒れ込むことで相手の脳天をリング上に叩きつける技である。飛びついて素早く技を放ったり、ジャンプして落差をつけることで威力を増すなど幾つものレパートリーがあり、フィニッシュホールドとしても使用されている。試合全般において使用されるポピュラーな技であるといえよう。

◀ブレーンバスター





DDT▶

Lv13　フロントスープレックス

技種類　投げ技
命中修正　－4　　威力修正　＋2
技前提条件　組立停止　　射程　1
命中箇所　胴体
技後姿勢　転倒　　／転倒－2
備考　雪崩式可
修得前提条件　フライングメイヤー

スープレックスとはブリッジしながら自分の前方から後方へ相手を投げる技の総称で、これはその中でも最も基本的なもの。相手の懐にもぐりこんで相手の腹のあたりを両腕でホールドし、ブリッジしながら相手を自分の後方へ投げて相手の背中をリングに叩きつける技である。アマレスの技であるため、そのキャリアがある選手が使うことが多い。

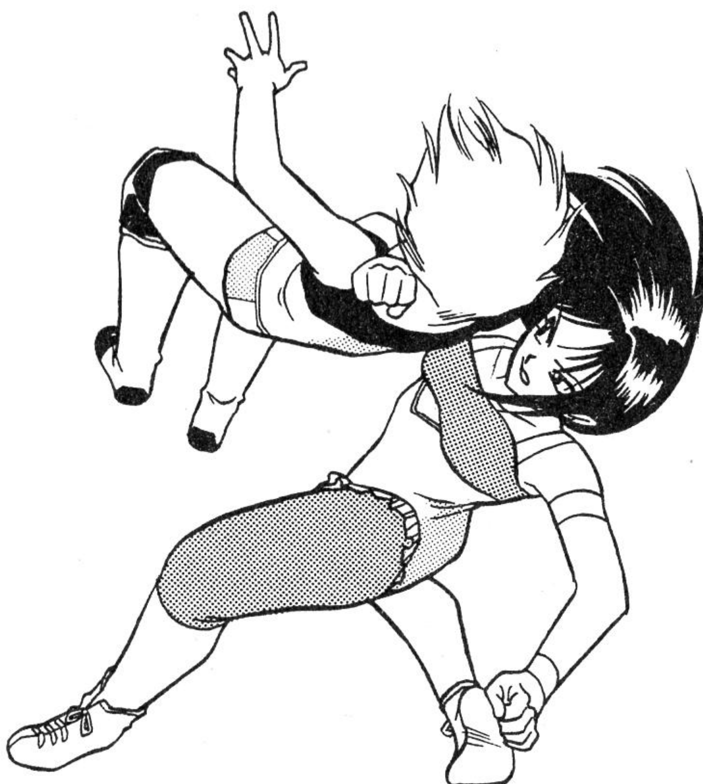
Lv13　裏投げ

技種類　投げ技
命中修正　－8　　威力修正　＋4
技前提条件　組立停止　　射程　1
命中箇所　頭
技後姿勢　転倒　　／転倒－2
備考　喧嘩技あり
修得前提条件　フロントスープレックス

相手の胸の下のあたりを右手でホールドし、自分は倒れ込むように身体を反らしながら180度捻り、相手を自分の上を通して叩きつける技である。自分の身体が反っているため、相手は頭にダメージをうけることになる。この技は、大技の範疇に入っており、フィニッシュホールドとなることも多い。代表的な使い手には馳浩選手（新日）、長谷川咲恵選手（全女）がいる。

◀フロントスープレックス





裏投げ▶

Lv13　ダブルアームスープレックス

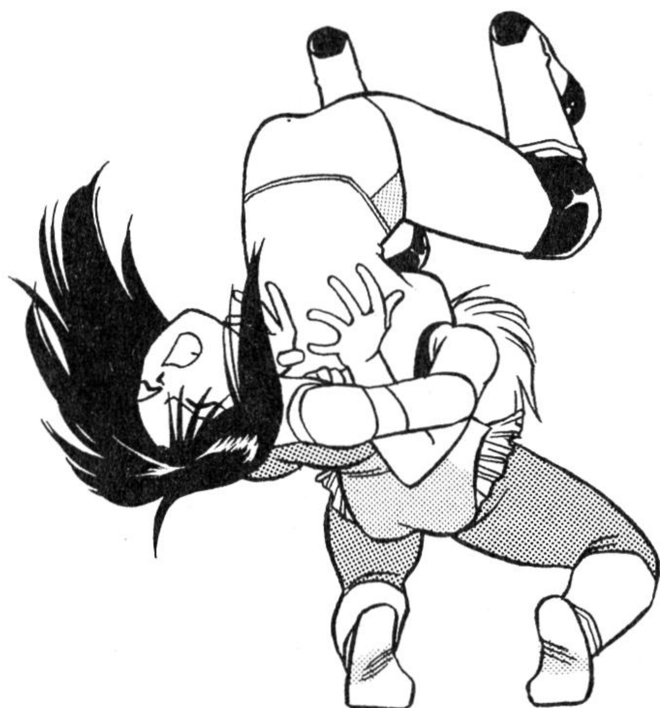
技種類　投げ技
命中修正　－6　威力修正　＋3
技前提条件　組立停止　射程　1
命中箇所　胴
技後姿勢　転倒　／転倒－2
備考　雪崩式可
修得前提条件　フロントスープレックス

正面から相手の背中にのしかかるような感じで自分の身体を位置させる（相手の頭が自分の下腹部のあたりにくる）。そして相手の両手を背中の方に折り曲げさせ、その肘のあたりに外側から自分の手を差し込んでフックする。そのまま自分がブリッジすることで、相手を後方に投げ飛ばし背中をリングにうちつける。それがこの技である。

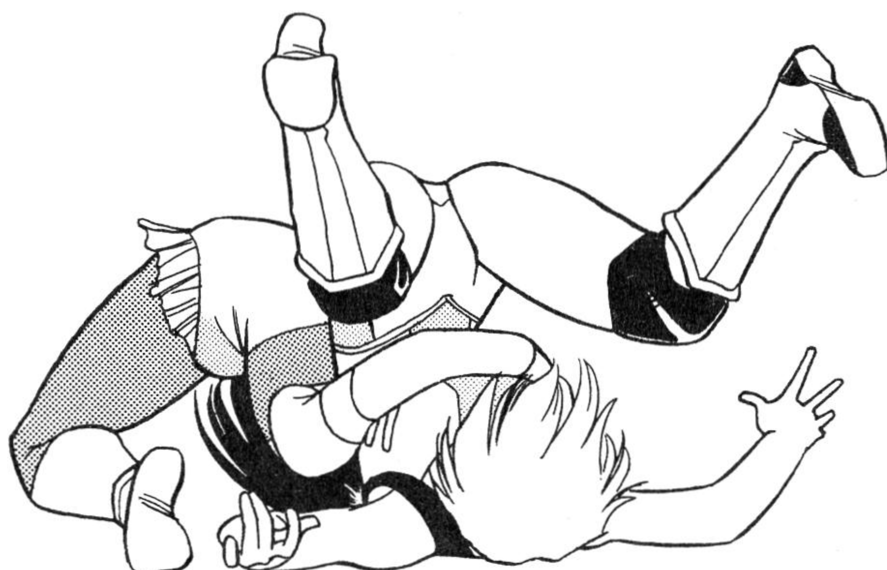
Lv13　ジャーマンスープレックス

技種類　投げ技
命中修正　－9　威力修正　＋4
技前提条件　組立停止　射程　1
命中箇所　頭
技後姿勢　転倒B　／転倒＋2
備考　フォール可、喧嘩技あり
修得前提条件　フロントスープレックス

立っている相手の後方に回り込み、腰の上あたりを両手でホールドし、自分の体を反らしてブリッジしながら相手を後方に投げる技である。相手は頭からリングに叩きつけられることになるとともに両手でホールドされたままリングに肩をつけることになるので、そのままフォールすることができ、しばしば、フィニッシュホールドとして使われている。



◀ダブルアーム
スープレックス



ジャーマン▶
スープレックス

Lv14　ジャイアントスイング

技種類　投げ技
命中修正　−7　　**威力修正**　＋1
技前提条件　組転停止　　**射程**　1
命中箇所　胴体
技後姿勢　転倒　／転倒
備考　特別ルール
修得前提条件　ボディスラム、体力14以上

仰向けに転倒している相手の足を片足ずつ自分の脇に抱えこみ、自分が回転することで相手をふり回す技である。特別ルールとして、相手が転倒している時のみ使える投げ技で、相手は「よけ」−6で組み判定をし、体力との即決勝負で技の成否判定をする。投げられた相手は生命力判定を行い、失敗したら朦朧状態となる。

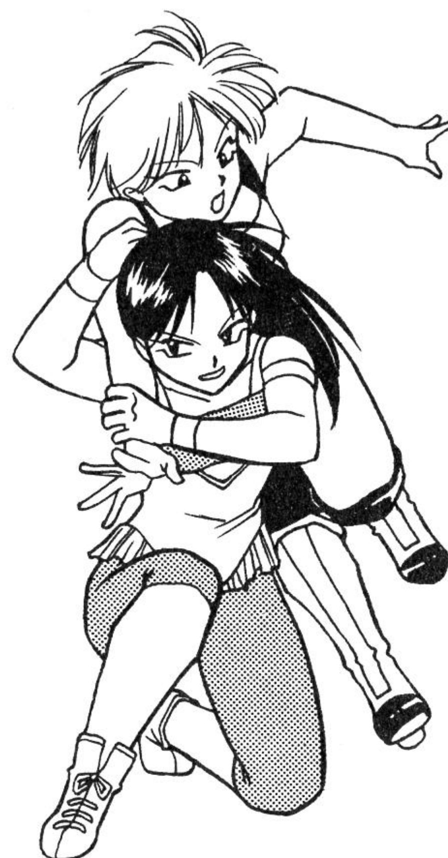
Lv14　一本背負い

技種類　投げ技
命中修正　−4　　**威力修正**　＋2
技前提条件　組立停止　　**射程**　1
命中箇所　胴体
技後姿勢　なし　／転倒−2
備考　なし
修得前提条件　フライングメイヤーor〈柔道〉

柔道の一本背負いとほぼ同じで、相手の腕を肩ごしに摑んで腰にのせて投げるが、相手が柔道着をきていないため、両手で腕を摑むこととなる。この技に限らず、柔道の投げ技は相手の道着を摑んで投げる技のため、そのほとんどが、衿がない（摑むところがない）プロレスでは使えないものになってしまう。

◀ジャイアントスイング





一本背負い▶

Lv14　ケプラドーラ・コンヒーロ

技種類　投げ技
命中修正　－9　　　威力修正　＋4
技前提条件　組立停止　　射程　1
命中箇所　胴体
技後姿勢　なし　　／転倒
備考　なし
修得前提条件　シュミット流バックブリーカー

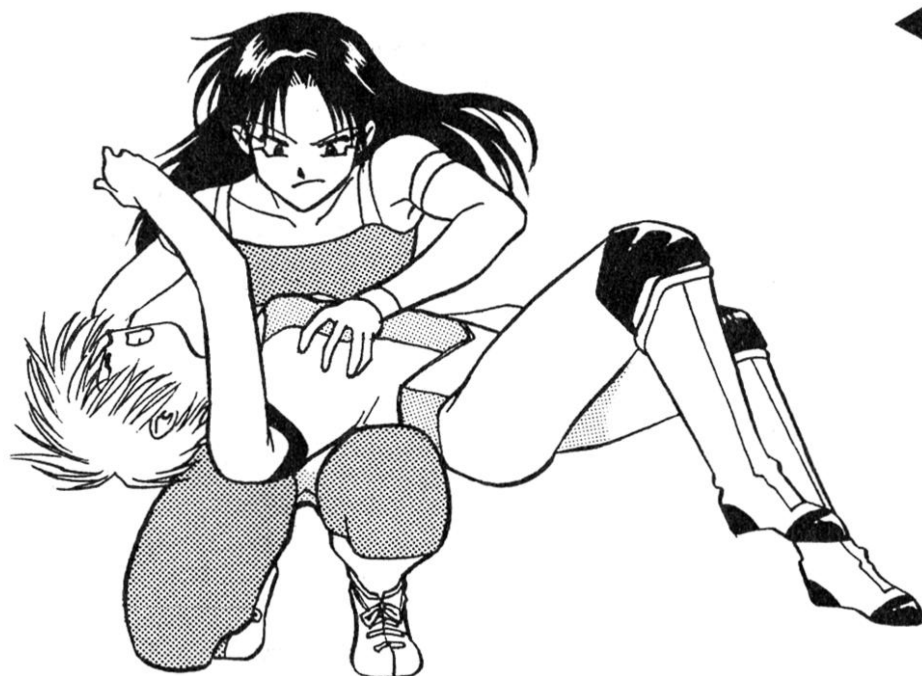
風車式バックブリーカーとも呼ばれる技で、相手を逆さまに持ち上げた後、曲げた自分の膝の上に相手を90度回転させ、その背中を落下させる技。フィニッシュホールドとして使用できるだけの威力をもった技でもある。代表的な使い手にみなみ鈴香選手（全女）がいる。

Lv15　ローリングクレイドル

技種類　投げ技
命中修正　－11　　　威力修正　＋4
技前提条件　組立停止　　射程　1
命中箇所　胴体
技後姿勢　転倒　　／転倒
備考　フォール可
修得前提条件　アームホイップ及び敏捷力14以上

日本語で回転揺り椅子固めと呼ばれる。倒れている相手の右足を自分の足の間で、左足を自分の両手でホールドし、勢いをつけて自分が回転することで相手をリング上に押しつけながら回転させる技。相手は平衡感覚を失うことになる。しかし、難易度が高い技で使い手は少ない。代表的な使い手に豊田真奈美選手（全女）がいる。

◀ケブラドーラ・
コンヒーロ





ローリング▶
クレイドル

Lv15　パワーボム

技種類　投げ技
命中修正　－13　威力修正　＋6
技前提条件　組立停止　射程　1
命中箇所　頭
技後姿勢　なし　／転倒
備考　フォール可、喧嘩技あり
修得前提条件　パイルドライバー

相手を逆さまに抱えあげながら一端、大きく振りかぶって相手の身体を浮かせ、今度は自分の腰をおしまげながら、リングに向かって相手の後頭部を叩きつける大技。パイルドライバー（投 Lv12）から派生したものであり、現在、多くの選手がフィニッシュホールドとしてこの技を使用。様々な変形技を生み出している。

Lv15　ノーザンライトボム

技種類　投げ技
命中修正　－15　威力修正　＋8
技前提条件　組立停止　射程　1
命中箇所　頭
技後姿勢　転倒　／転倒
備考　喧嘩技あり
修得前提条件　ボディスラム

相手の股間と肩のあたりを持って、胸の前まで持ち上げた後、自分が横に倒れながら相手の脳天をリングに叩きつける技である。全体重を相手の頭に集中させるだけに破壊力、衝撃、危険度とすべてが最高の必殺技中の必殺技といわれる。「デンジャラス・クイーン」の異名をとった北斗晶選手（全女）のオリジナルフィニッシュホールドである。

◀パワーボム





ノーザンライトボム▶

Lv9　逆エビ固め

技種類　関節技
命中修正　－1　威力修正　±0
技前提条件　組転停止　射程　1
命中箇所　胴体
技後姿勢　なし　／転倒
備考　喧嘩技あり

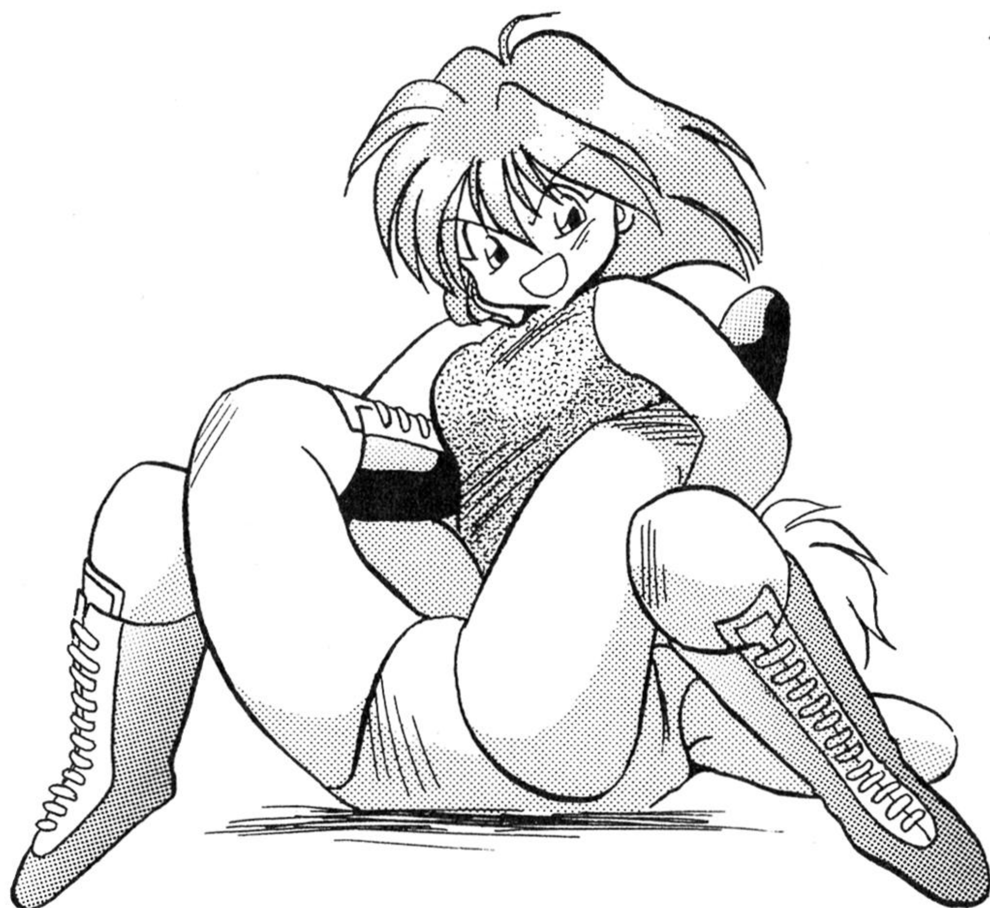
プロレスで最も基本的な技のひとつ。うつ伏せに倒れている相手に反対向きに跨り、足を掴んで相手の身体を反らせることで腰を痛めつける技である。なお、逆に顎を保持して相手の身体を反らせるとキャメルクラッチ（関　Lv9）となる。両技とも、できないレスラーはいないというくらいの技である。というよりもこれができないようでは、デビューできないだろう。

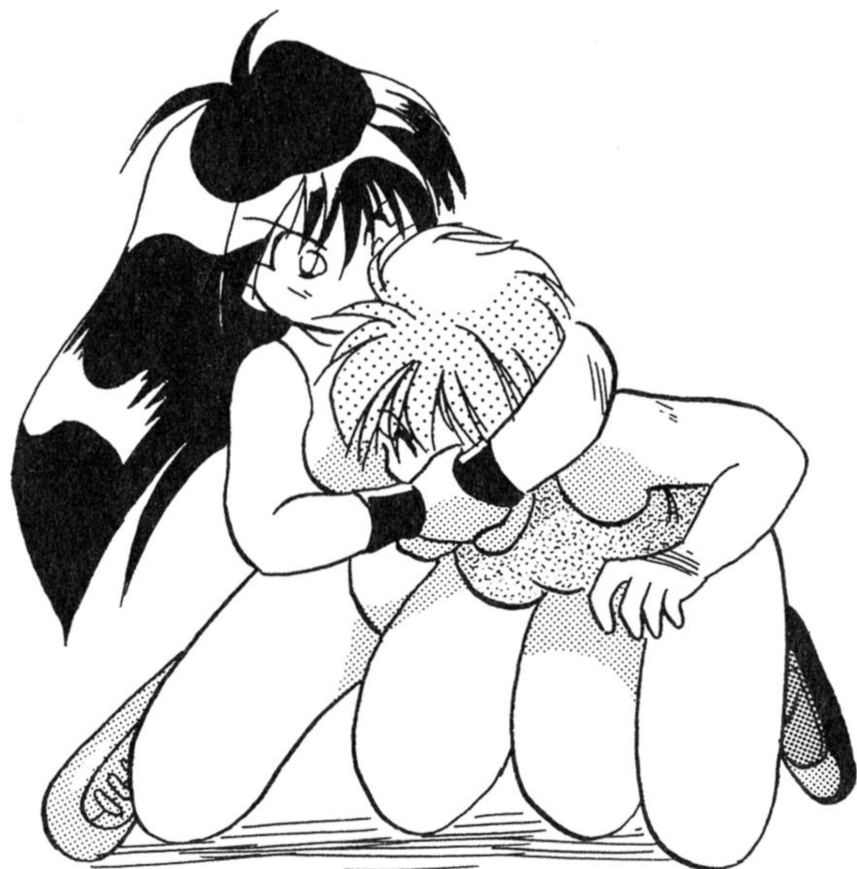
Lv9　ヘッドロック

技種類　関節技
命中修正　－1　威力修正　±0
技前提条件　組　停止　射程　1
命中箇所　頭
技後姿勢　なし　／なし
備考　なし

相手の頭を脇に抱え込むようにして両手でこめかみのあたりを絞り上げる技。痛め技としてよく使用されているが、フィニッシュホールドとなることは皆無に近い。ちなみに、この技を相手にかけたまま助走して（というよりも相手をひきずって走り）ジャンプするように腰を落とすことで、より以上のダメージを与えるのがブルドッキングヘッドロック（投　Lv12）である。

◀逆エビ固め





ヘッドロック▶

Lv10 アームブリーカー

技種類　関節技
命中修正　－2　　威力修正　＋1
技前提条件　組立停止　　射程　1
命中箇所　左腕or右腕
技後姿勢　なし　／なし
備考　喧嘩技あり

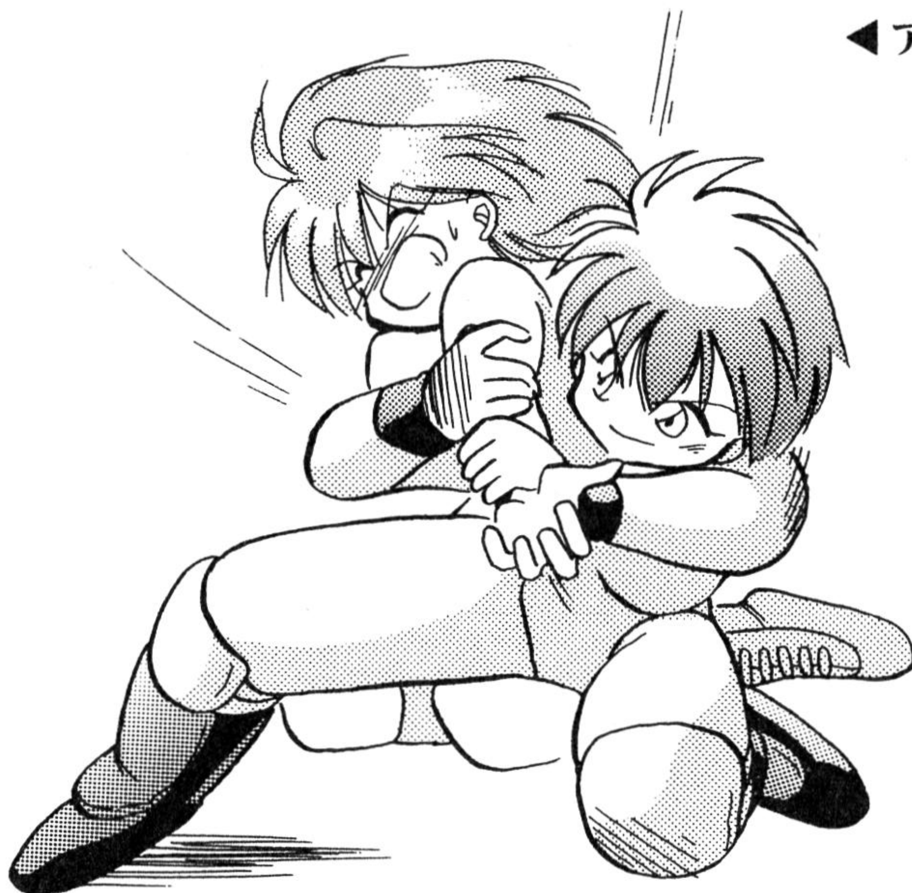
いわゆる腕折りを試みる技。すなわち、後ろにいる同じ方向をむいた相手の腕を自分の肩に叩きつけ、その肩を支点にテコの原理で相手の腕を痛めつけるものである。比較的、クラシカルな技で、現在は主に痛め技として使用されているが、かつてはアントニオ猪木選手（新日）が対戦相手の腕の骨を折ってしまったことがあるほど力を秘めた技でもある。

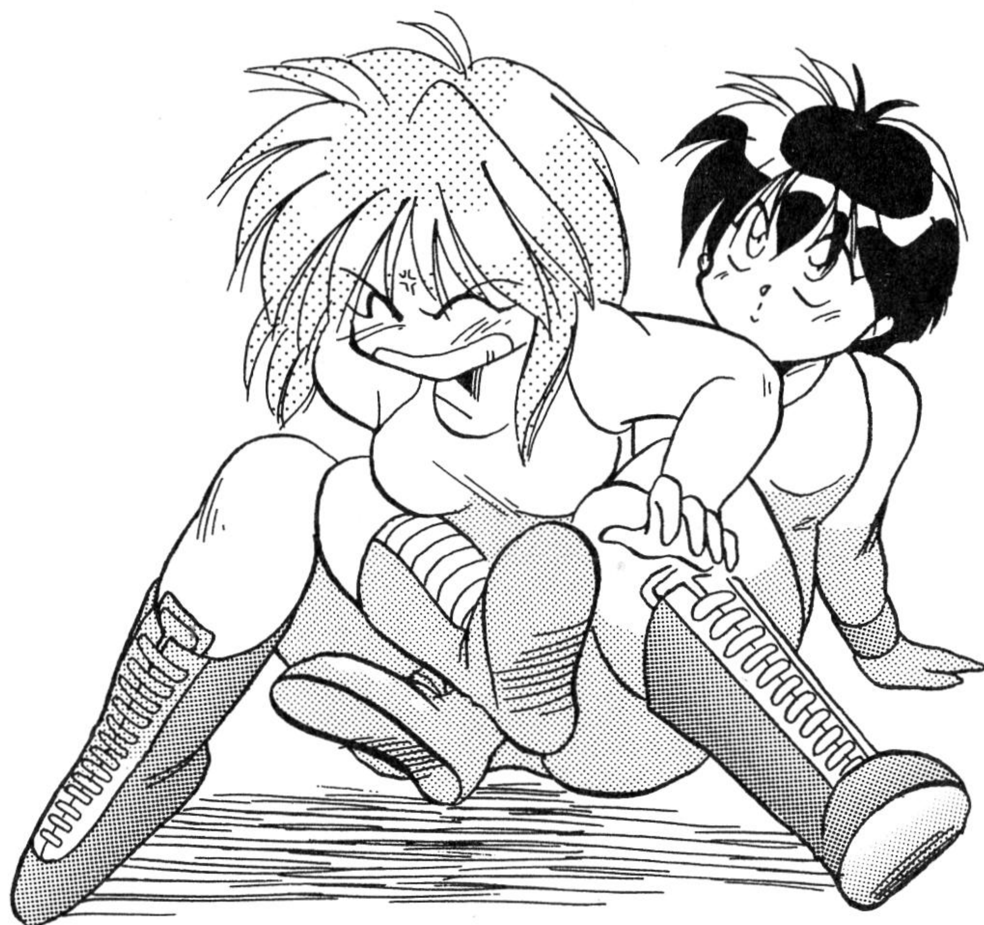
Lv10 ボディシザース

技種類　関節技
命中修正　－1　　威力修正　±0
技前提条件　組転停止　　射程　1
命中箇所　胴体
技後姿勢　転倒　／なし
備考　なし

相手の胴体を後ろから両足で挟んで絞める技。現在では完全に繋ぎ技になった感があり、あまり使われていない。しかし、助走して（もしくは相手をロープに振って）相手に飛びつきながら正面からこれを行うフライングボディシザースドロップ（空　Lv13）は大技として何人かの選手が使っている。

◀アームブリーカー





ボディ▶
シザース

Lv10　サーフボードストレッチ

技種類　関節技

命中修正　－1　　威力修正　±0

技前提条件　組転停止　　射程　1

命中箇所　左腕・右腕

技後姿勢　なし　／なし

備考　なし

日本語で波乗り固めと呼ばれている技。座った姿勢の相手の背後から両腕を自分の腕でそれぞれ摑み、自分の片足を相手の背中につけて身体を押さえつけたまま、相手の腕を後ろへとねじりあげるものである。試合中盤で使われることが多い技で、一試合に一度程度しか使われないようである。ただし、あまり本格的な関節技としては認識されていない。

Lv11　足四字固め

技種類　関節技

命中修正　－1　　威力修正　＋1

技前提条件　組転停止　　射程　1

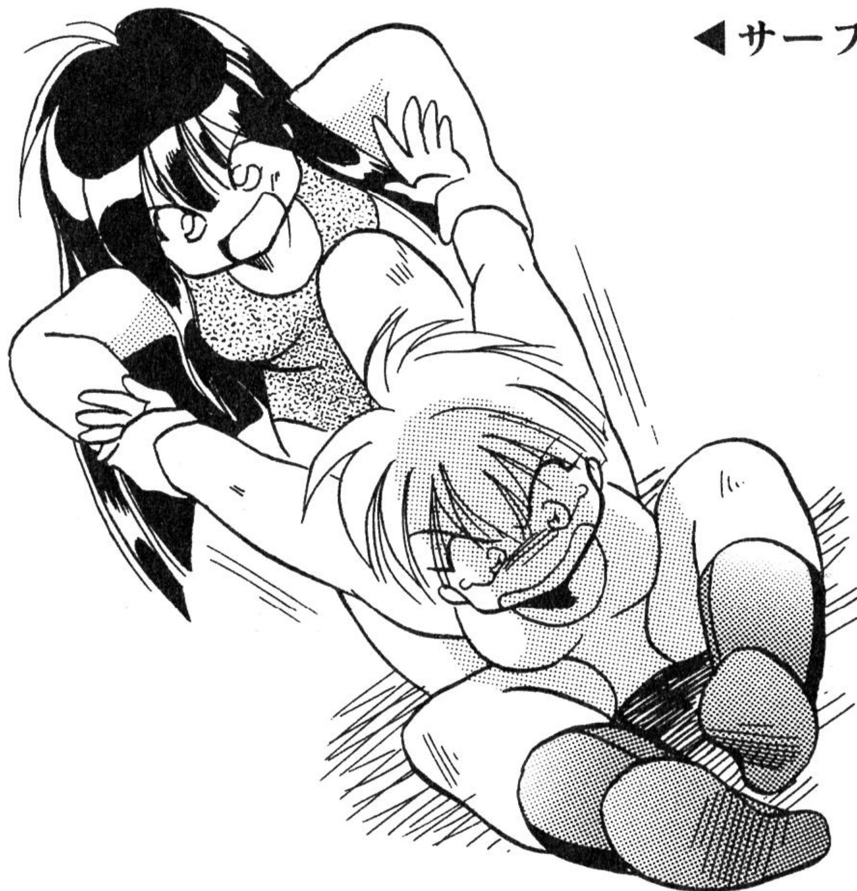
命中箇所　左足・右足

技後姿勢　転倒　／なし

備考　なし

自分の足で相手の足が数字の4の字になるような形でフックし、相手の伸びているほうの足を捻ることでダメージを与える技である。英語ではフィギュアフォーレッグロックと呼ばれる。プロレスの黎明期からある技で、かつては必殺技だったこともある。なお、首四の字固め（関　Lv12）は自分の足を4の字にして相手の頸動脈を絞める技で、全く別の技である。

◀サーフボードストレッチ





足四の字固め▶

◀膝十字固め





キーロック▶

Lv12　膝十字固め

技種類　関節技
命中修正　－2　　威力修正　＋1
技前提条件　組転停止　　射程　1
命中箇所　左足or右足
技後姿勢　転倒　／なし
備考　喧嘩技あり

両足で相手の片足と身体を押さえ、その押さえた足の膝関節を逆に曲げるように力を加える技。腕ひしぎ逆十字固め（関 Lv12）の足版と考えてかまわない。

足への関節技としては比較的基本的なものとなっているが、試合ではアキレス腱固め（関 Lv14）（関 Lv15）やヒールホールドといった技のほうが使用頻度が高いようである。

Lv12　キーロック

技種類　関節技
命中修正　－2　　威力修正　＋1
技前提条件　組転停止　　射程　1
命中箇所　左腕or右腕
技後姿勢　転倒　／なし
備考　なし

相手の腕の内側に自分の腕を差し入れ、その上で相手の腕に自分の足をかけて、強制的に相手の腕を折り曲げる方向に絞めあげるのがこの技である。しかし、技をかけることに成功しても比較的相手の動ける範囲が広いのが弱点で、ロープブレイクに持ち込まれることはおろか、体格差がある場合には技をかけたまま持ち上げられてしまうこともある。

Lv11　アルゼンチンバックブリーカー

技種類　関節技
命中修正　－1　　**威力修正**　＋1
技前提条件　組立停止　　**射程**　1
命中箇所　胴体
技後姿勢　なし　／転倒
備考　なし
修得前提条件　体力14以上

相手を仰向けに自分の肩の上にのせ、そこを支点に相手の頭と腰を押し下げるよう手で押さえて相手の身体を反らせ、背骨にダメージを与える技。中堅以上の試合でもしばしば、ギブアップ勝ちを奪っている。なお、ひざまずいた形から、その膝を支点にして相手の背骨にダメージを与える形の技は、シュミット流バックブリーカー（関　Lv11）と呼ばれている。

Lv12　腕ひしぎ逆十字固め

技種類　関節技
命中修正　－1　　**威力修正**　±0
技前提条件　組転停止　　**射程**　1
命中箇所　左腕or右腕
技後姿勢　転倒　／なし
備考　喧嘩技あり

柔道の技で、仰向けに寝ている相手の首のあたりと胸の下のあたりを足で押さえつけ、その足の間で相手の腕を肘関節と逆に曲げるものである。

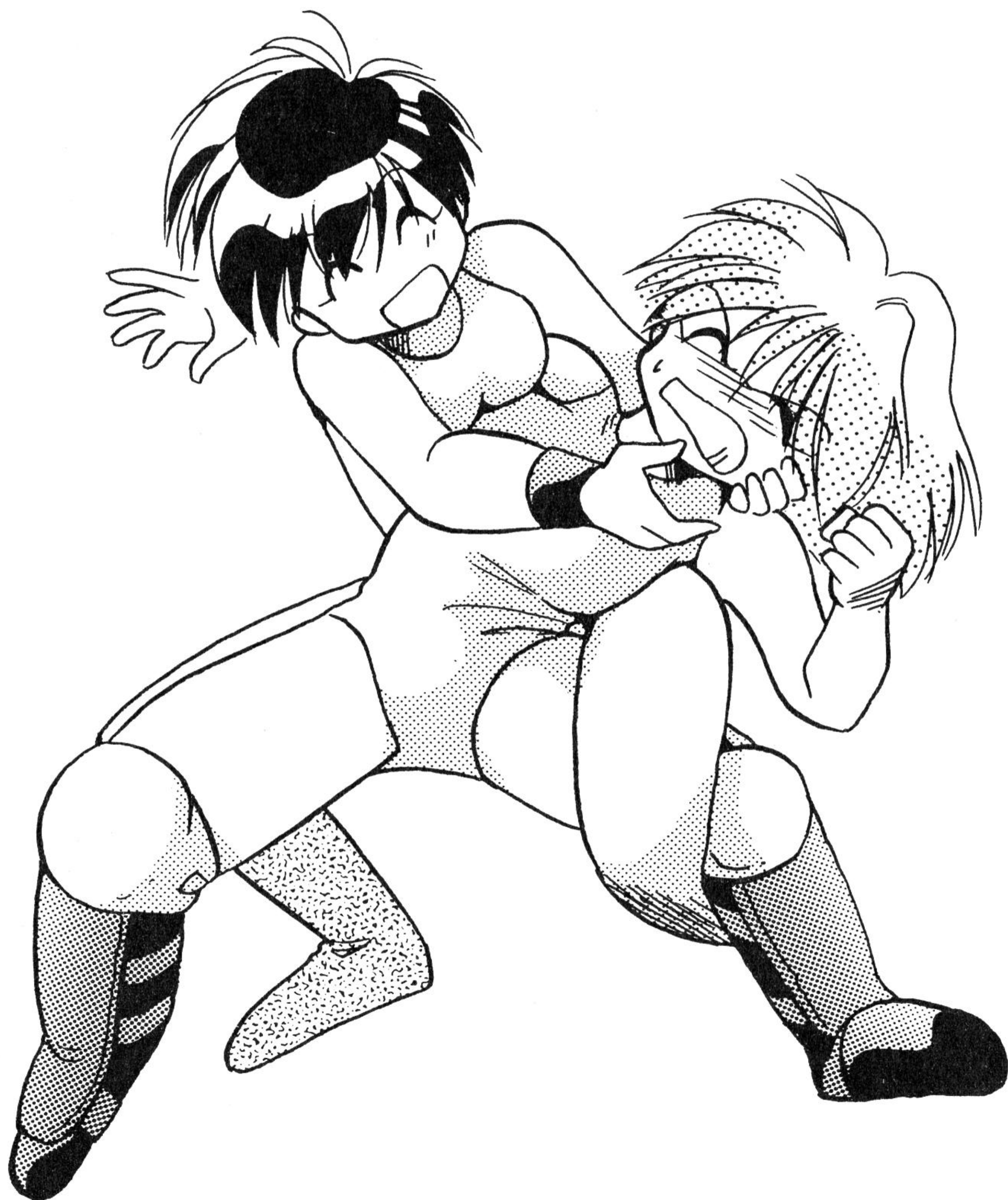
なお、飛びつき腕十字（関　Lv16）は、互いに立っている状態から相手に飛びついて、この技をかけるという難易度の高いもので、サンボ（ロシアの格闘技）の技である。

◀アルゼンチン
バックブリーカー





腕ひしぎ▶
逆十字固め



▲コブラツイスト

Lv14　カニ挟み

技種類　関節技
命中修正　－2　　　**威力修正**　±0
技前提条件　組立自在　　**射程**　1
命中箇所　胴体
技後姿勢　転倒　／転倒
備考　喧嘩技あり、特別ルール

柔道とアマレスにある技。両者が立っている時に自分が倒れ込みながら相手の両足を自分の両足で挟み、身体を捻って相手を前のめりに転倒させる技である。なお、特別ルールとして、この技は他の関節技のように掛け続けることができないものとする。つまり、技をかけることに成功してもその時だけで外れてしまうのである。加えて、クリティカル（含必殺心）でもギブアップ判定は行われない。

Lv14　STF

技種類　関節技
命中修正　－6　　　**威力修正**　＋4
技前提条件　組転停止　　**射程**　1
命中箇所　頭・右足
技後姿勢　転倒　／なし
備考　なし
修得前提条件　フェースロック

正式名称はステップオーバートーホールドウィズフェースロック。うつ伏せになっている相手の足首を自分の足にフックさせると同時に、フェースロックをしかけ、相手の身体を反らせる技である。なお、STFの上下を入れ替え、相手の身体を自分の上に浮かせるようにしたものが、裏STF（関　Lv15）である。代表的な使い手に蝶野正洋選手（新日）がいる。

Lv13 スリーパーホールド

技種類 関節技
命中修正 －3　**威力修正** ＋1
技前提条件 組 停止　**射程** 1
命中箇所 頭
技後姿勢 なし ／なし
備考 喧嘩技あり

自分の二の腕で相手の顎の下あたりの頸動脈を絞める技。的確に決めれば、ものの数秒で相手の意識を失わさせることができる。大技の範疇に入り、フィニッシュホールドとして用いるレスラーもいる。なお、頸動脈でなく首を絞める（厳密にいえば反則）とチョークスリーパー（関 Lv14）となり、ボディシザースと併用すれば胴絞めスリーパー（関 Lv13）となる。

Lv13 サソリ固め

技種類 関節技
命中修正 －4　**威力修正** ＋2
技前提条件 組転停止　**射程** 1
命中箇所 胴体
技後姿勢 なし ／なし
備考 なし
修得前提条件 逆エビ固め

リングに仰向けになっている相手の足をその足首の辺りで交差させ、その足の間に自分の右足を通す。そして、自分が右回りに180度回転しながら相手をうつ伏せになるように回転させ、その後、相手の身体を反らせるように絞めあげる。これがサソリ固め（英語でスコーピオンデスロック）と呼ばれる技である。代表的な使い手として長州力選手（新日）がいる。

◀スリーパーホールド

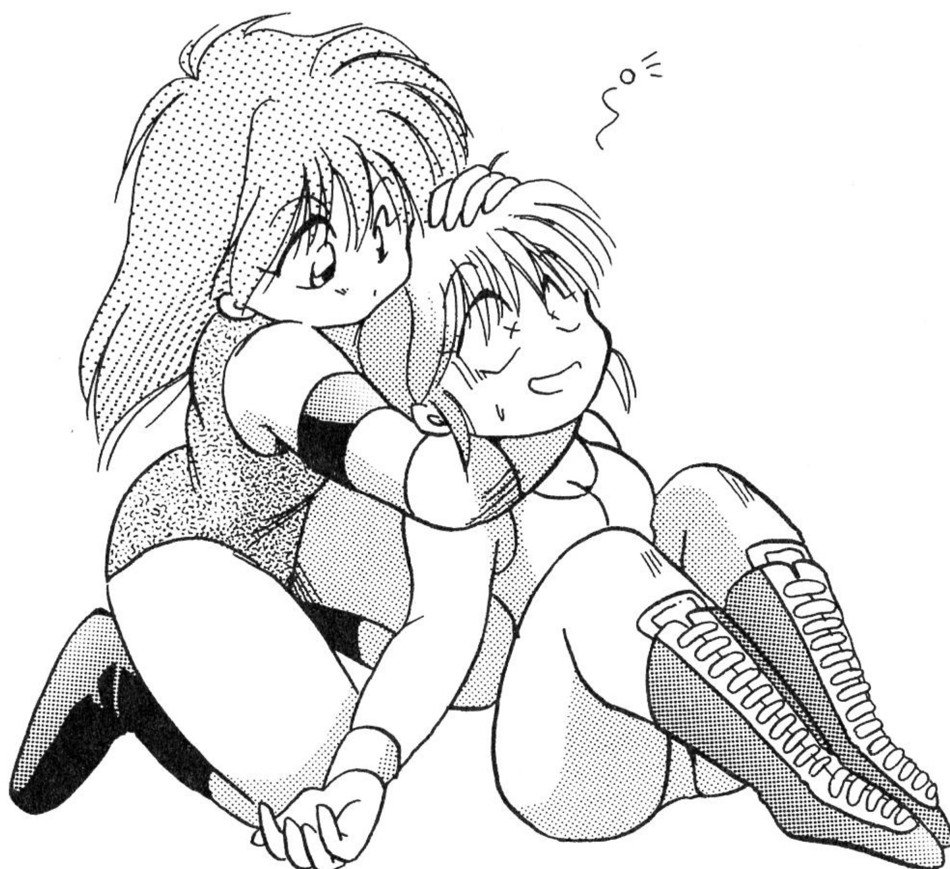




サソリ固め▶

◀脇固め





チョーク▶
スリーパー

Lv14　カンパーナ

技種類　関節技
命中修正　－5　　威力修正　＋1
技前提条件　組転停止　射程　1
命中箇所　胴体・左腕・右腕
技後姿勢　なし　／なし
備考　なし
修得前提条件　体力14以上

リングにうつ伏せにねている相手の足首を腕にフックさせるとともに、同時に相手の手首を摑む。そして、そのまま持ち上げて、自分の足の間で相手の身体を振り子のように前後させる技である。実際にダメージを与えるというよりも、観客にアピールするための見せ技であるといえる。代表的な使い手に井上京子選手（全女）がいる。

Lv15　吊り天井固め

技種類　関節技
命中修正　－4　　威力修正　＋1
技前提条件　組転停止　射程　1
命中箇所　胴体
技後姿勢　転倒　／なし
備考　なし
修得前提条件　体力12以上

うつ伏せになっている相手の足を自分の足と絡めるようにフックした後、相手の両腕をホールド。そして、そのまま自分が後ろに倒れ込むことで、相手を自分の上に押し上げる技である。メキシコ流の技で、別名をロメロスペシャルともいわれる。観客にアピールすることを重視した見せ技。代表的な使い手には井上京子選手（全女）がいる。

Lv13 アイアンクロー

技種類　関節技
命中修正　－2　　威力修正　＋1
技前提条件　組　停止　　射程　1
命中箇所　頭or胴体
技後姿勢　なし　／なし
備考　なし
修得前提条件　体力12以上

相手のこめかみや胃を指で摑み、握力で絞め上げる技である。胃（胴体）に対するアイアンクローは特にストマッククローと呼ばれる場合もある。当然のことながら強い握力が必要とされる技である。

なお、プロレスに古くからある技で、必殺技として用いられていたこともあった。

Lv13 コブラツイスト

技種類　関節技
命中修正　－7　　威力修正　＋3
技前提条件　組　停止　　射程　1
命中箇所　胴体
技後姿勢　なし　／なし
備考　なし
修得前提条件　サーフボードストレッチ

イラストを見れば一目瞭然だが、立っている相手の片腕を自分の脇の下でホールドすると同時に頭もホールド。そして相手の身体を捻りながら腰を曲げさせてダメージを与える技である。かつてはフィニッシュホールドとなっていたが、最近の試合では痛め技として使用されることが多くなっている。

◀カニ挟み





STF▶

Lv14　脇固め

技種類　関節技
命中修正　－3　威力修正　＋1
技前提条件　組　停止　射程　1
命中箇所　左腕or右腕
技後姿勢　なし　／なし
備考　喧嘩技あり
修得前提条件　腕ひしぎ逆十字固めor〈柔道〉

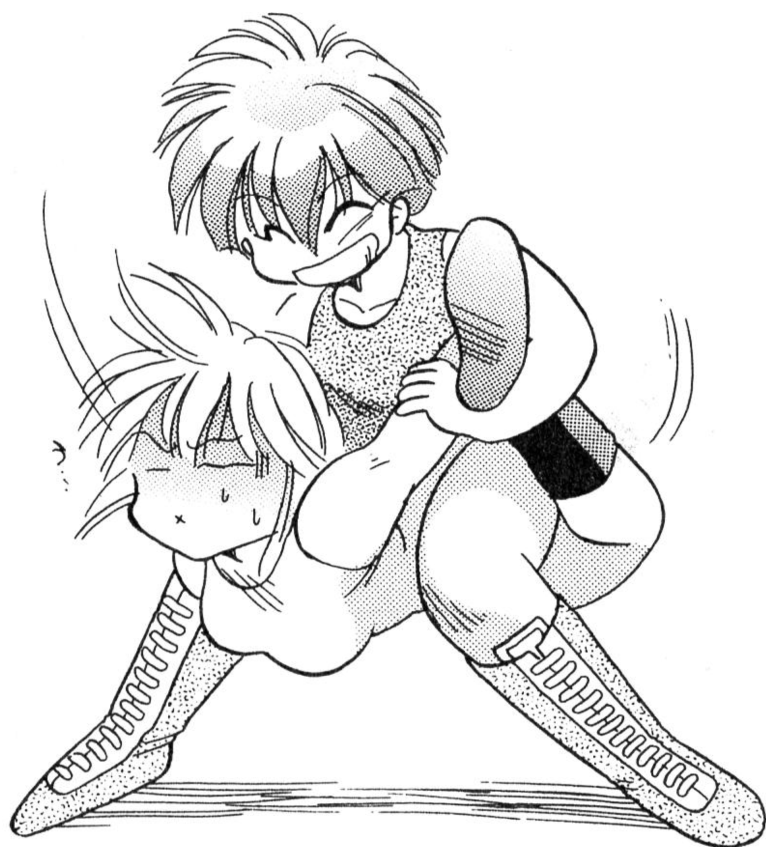
うつ伏せになっている相手の手をとり、自分の脇に抱え込みながら、手首のあたりをホールド。そして、自分の身体を相手の背中の上に乗せて自由を封じながら、肩の関節と逆方向に腕を絞めあげる技である。地味な技だが、フィニッシュホールドとして用いる者もいる。代表的な使い手に神取忍選手（LLPW）がいる。

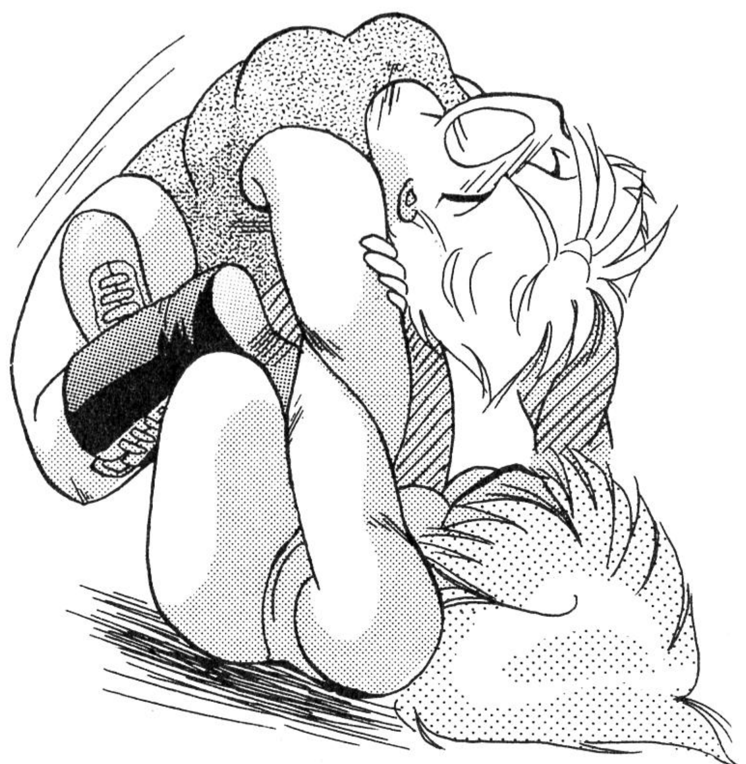
Lv14　チョークスリーパー

技種類　関節技
命中修正　－8　威力修正　＋5
技前提条件　組　停止　射程　1
命中箇所　頭
技後姿勢　なし　／なし
備考　反則、喧嘩技あり
修得前提条件　スリーパーホールド

通常のスリーパーと違い、完全に相手の首を絞めてしまうスリーパー。反則技なため、新女ではこの技で相手の意識を失わせてもKO勝ちは得られない。また、団体によっては反則負けをとられる場合もある。最近、流行している技で、アントニオ猪木選手（新日）や長与千種選手（ガイア・ジャパン）らが使用している。

◀カンパーナ





吊り天井固め▶

Lv10　高空ドロップキック

技種類　空中殺法
命中修正　－3　　威力修正　＋1
技前提条件　前　自在　　射程　2
命中箇所　頭
技後姿勢　転倒A　／チェック
修得前提条件　ドロップキック
備考　ポスト上攻撃可、特別ルール

相手の頭に向かって放つことのできるドロップキックである。本来、プロレスではこういう分類をすることはないが、リンドリでは便宜上、このような技を設けて打点の高いドロップキックと普通のドロップキックとを区別する。なお、特別ルールとしてポスト上からのみ、場外への攻撃を行うことができるものとする。

Lv11　ダイビングボディプレス

技種類　空中殺法
命中修正　－1　　威力修正　±0
技前提条件　転倒ポスト　　射程　2
命中箇所　胴体
技後姿勢　転倒A　／なし
備考　フォール可

コーナーポスト上から、転倒している相手めがけて手足を伸ばしながら落下し、自分の身体で相手をプレスする技。空中殺法の中でも基本的な技といえ、若手同士の試合や、あるいはまれに中堅選手の試合でもフィニッシュホールドとなることがある。しかし、相手によけられて自爆したり、膝を立てて迎撃されれば自分がダメージをうけることになる。

◀高空ドロップ
キック





ダイビング▶
ボディプレス

Lv11 フェースクラッシャー

技種類　空中殺法
命中修正　－2　威力修正　＋1
技前提条件　前　助走　射程　1
命中箇所　頭
技後姿勢　転倒　／転倒
備考　なし

自分が助走をつけ相手の後頭部を摑む。そして、そのままの勢いで自分も倒れ込みながら相手の顔面をリングに叩きつける技である。威力もさることながら、顔面を打ちつけるため、相手のプライドを傷つけることになる。そのため、相手の怒りを覚悟する必要があり、気の強い選手が使用することが多いようである。代表的な使い手に武藤敬司選手（新日）、下田美馬選手（全女）がいる。

Lv12 フライングボディアタック

技種類　空中殺法
命中修正　－3　威力修正　＋1
技前提条件　前　助走　射程　2
命中箇所　胴体
技後姿勢　転倒A　／転倒
備考　なし

リング上で助走をつけてジャンプし、身体をやや斜にしながら手足を伸ばし、相手の正面から自分の身体を浴びせていく（押し潰す）技である。当然ながら、高く飛んだほうが見栄えも威力もよいため、身体のバネが必要とされる技である。

プロレスには古くから存在する技で、元々はメキシコ流の技である。しかし、日本での使い手はあまり多くない。

◀フェースクラッシャー





フライング▶
ボディアタック

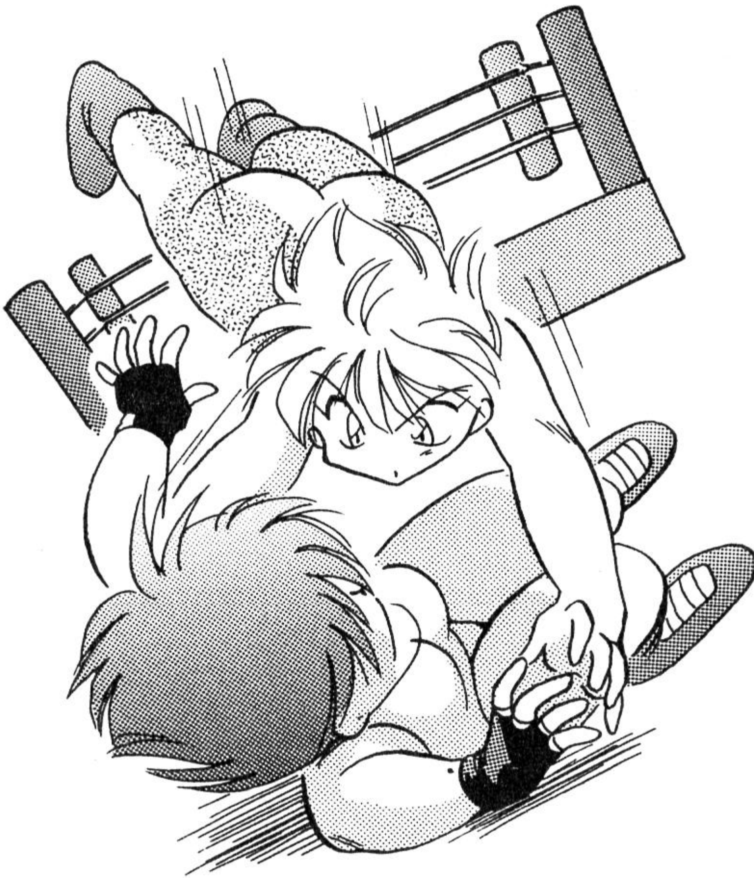
Lv12 トペ・スイシーダ

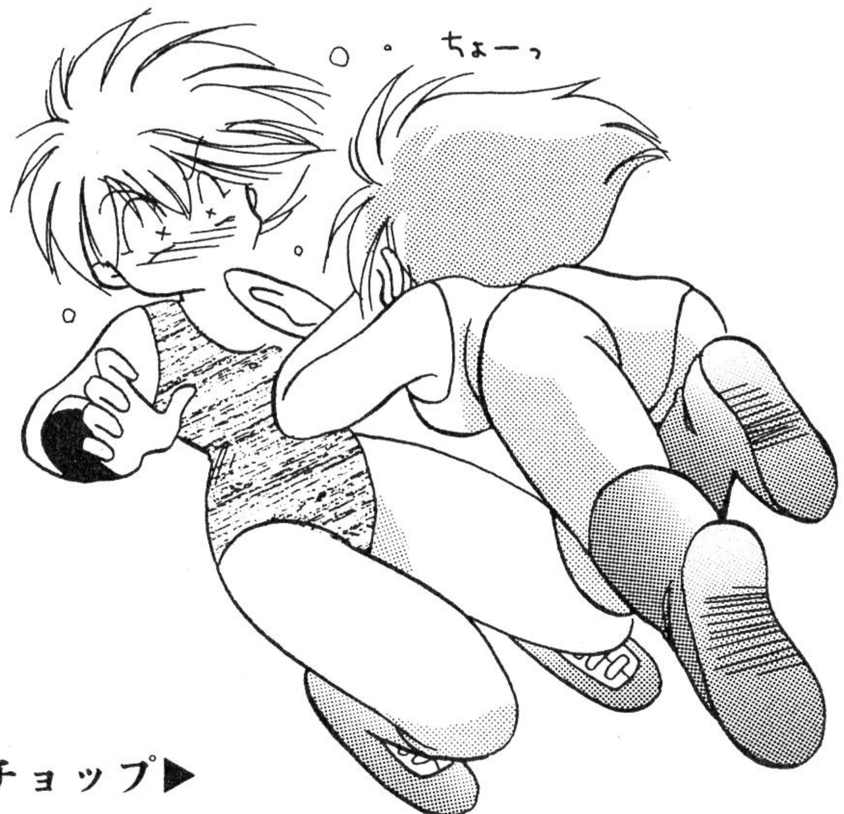
技種類　空中殺法
命中修正　－5　　威力修正　＋3
技前提条件　場外助走　　射程　2
命中箇所　胴体
技後姿勢　転倒A　／転倒
備考　なし
リング内から場外にいる選手めがけて放たれるもので、リング内を助走してジャンプし、ロープの間に頭から飛び込んでいきそれをすりぬける。そして、その先にいる相手に突っ込む技である。観客へのアピール度や威力は大きい技だが、万が一、相手に避けられた場合には場外にそのまま転落することになるため、リスクも大きい技である。

Lv12 フライングクロスチョップ

技種類　空中殺法
命中修正　－5　　威力修正　＋2
技前提条件　前　助走　　射程　2
命中箇所　胴体
技後姿勢　転倒A　／転倒
備考　なし
修得前提条件　フライングボディアタック
リング上で助走し、ジャンプするとともに自分の頭の前で手をチョップの形で十字にクロスさせ、立っている相手に突っ込んでいく技である。前述のフライングボディアタック（空　Lv12）の姉妹技ともいえる技で、それと同様にメキシコ流の空中殺法である。

◀トペ・スイシーダ





フライングクロスチョップ▶

Lv13　セントーン

技種類　空中殺法
命中修正　－3　　威力修正　＋1
技前提条件　転倒自在　　射程　1
命中箇所　胴体
技後姿勢　転倒　／なし
備考　ポスト上攻撃可
　リング上に仰向けに転倒している相手の横側からジャンプし、自分の腰を曲げて90度後方へ回転しながら相手の胴体の上に落ちていく技。自分の腰から背中にかけてを相手に当て、自分の体重で相手をプレスするものである。代表的な使い手に三沢光晴選手（全日）がいる。また、この技を自分の前方向に270度回転しながら落下していく場合には、ローリングセントーン（空　Lv14）となる。

Lv14　ウラカン・ラナ

技種類　空中殺法
命中修正　－5　　威力修正　±0
技前提条件　前　自在　　射程　1
命中箇所　胴体
技後姿勢　なし　／転倒－2
備考　フォール可
修得前提条件　敏捷力14以上
　互いに正面に向き合っている状態から、自分がジャンプし相手の頭を両足で挟む。そしてそのまま相手の股をくぐるような感じで自分の体を反らすことで、相手の身体を前方に回転させるように投げ飛ばす。最終的に相手は仰向けに転倒し、自分は相手の胸の上あたりに跨っていることになる。代表的な使い手にはグレート・サスケ選手（みちのくプロレス）がいる。

◀セントーン





ウラカン・ラナ▶

Lv14 ラ・ケプラーダ

技種類　空中殺法
命中修正　－7　　威力修正　＋2
技前提条件　後　自在　　射程　2
命中箇所　胴体
技後姿勢　転倒　／転倒
備考　場外への攻撃可、特別ルール（上級）
修得前提条件　高空ドロップキック

ロープのリバウンドを利用して自分の後方に飛びながら空中で半回転した状態で相手に当たる技。なお、上級試合時のみの特別ルールとして、この技を放つにはロープのあるヘクスにいるか助走してロープのあるヘクスに入れねばならず、射程はそのロープのあるヘクスから数える。代表的な使い手に豊田真奈美選手（全女）がいる。

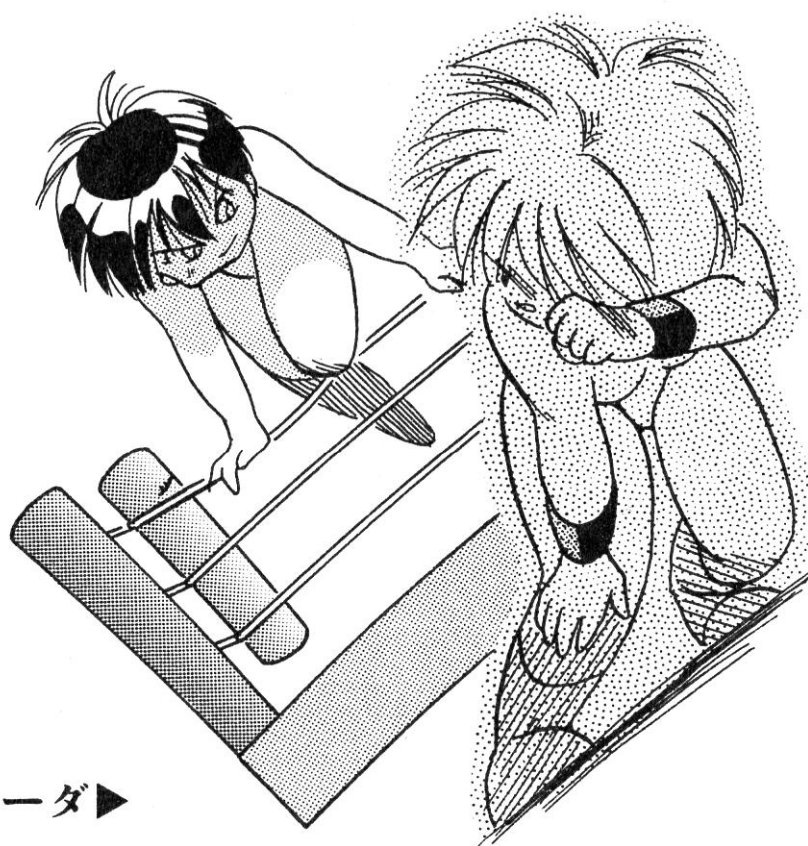
Lv14 ブランチャ・スイシーダ

技種類　空中殺法
命中修正　－4　　威力修正　＋2
技前提条件　場外自在　　射程　1
命中箇所　胴体
技後姿勢　転倒　／転倒
備考　なし

単にブランチャといわれることもある。
リング内から場外へいる相手を攻撃する技で、リング内のロープ際からジャンプしてトップロープを飛び越し、そのまま場外にいる相手にダイビングして身体を浴びせるものである。見た目の勢いにはかけるものの、落差があるため威力は十分で、勝負どころで繰り出される大技として使用されている。

◀ラ・ケブラーダ





ブランチャ・スイシーダ▶

Lv14 トペ・コンヒーロ

技種類 空中殺法
命中修正 －7　**威力修正** ＋3
技前提条件 場外停止　**射程** 2
命中箇所 胴体
技後姿勢 転倒A ／転倒
備考 なし
修得前提条件 セントーン

リング内から場外へいる相手を攻撃するもので、前方に一回転しながら自分の背中から腰にかけてのあたりを場外で立っている相手に当てる技である。自分の身体を回転させているため、通常のボディプレスなどより強い衝撃を相手に与えることができる。やはり、勝負どころで出す大技として使われている。代表的な使い手には北斗晶選手（全女）がいる。

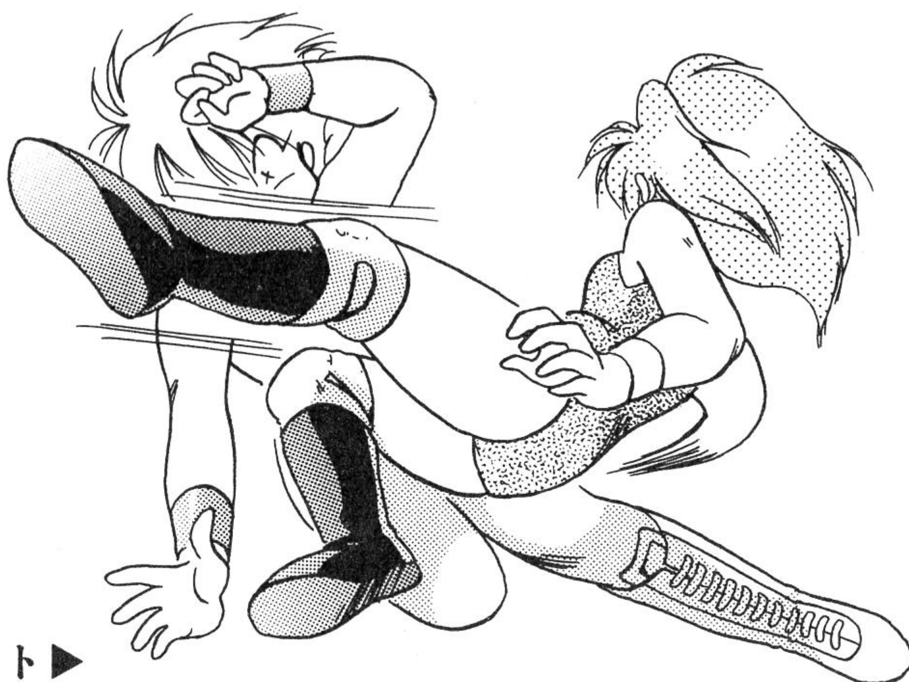
Lv14 レッグラリアット

技種類 空中殺法
命中修正 －6　**威力修正** ＋3
技前提条件 前 助走　**射程** 2
命中箇所 頭
技後姿勢 転倒A ／転倒
備考 ポスト上攻撃可
修得前提条件 高空ドロップキック

文字どおりラリアット（打 Lv10）を足で行うもの。自分が助走して、身体を水平に倒しながらジャンプ。そして空中で身体を半回転捻りながら、ふくらはぎあたりで相手の首を攻撃する技である。多くの場合は相手をロープにふって仕掛ける。ジャンプ力が要求され、軽量級選手が使うことが多い技。代表的な使い手に菊池毅選手（全日）がいる。

◀トペ・コンヒーロ





レッグラリアット▶

Lv14　フランケンシュタイナー

技種類　空中殺法
命中修正　－7　　威力修正　＋2
技前提条件　前　自在　　射程　1
命中箇所　頭
技後姿勢　なし　／転倒－2
備考　フォール可、ポスト上攻撃可、雪崩式可
修得前提条件　敏捷力14以上

互いに正面に向き合っている状態から、自分がジャンプし相手の頭を両足で挟み、そのまま相手の股をくぐるようにして自分の体を反らすことで、相手の身体を前方に回転させるように投げ飛ばす。最終的には相手は脳天をリングに叩きつけられることになる。代表的な使い手に獣神サンダーライガー選手（新日）がいる。

Lv14　トペ・レベルサ

技種類　空中殺法
命中修正　－5　　威力修正　＋1
技前提条件　後　助走　　射程　2
命中箇所　胴体
技後姿勢　転倒A　／転倒
備考　特別ルール
修得前提条件　ブランチャ・スイシーダ

自らロープに飛び乗り、リバウンドを利用して後方にジャンプ。腕を広げながら相手に身体を浴びせる技。なお、上級試合時のみの特別ルールとして技を放つにはロープのあるヘクスにいるか助走してロープのあるヘクスに入れねばならず、技の射程はそのロープのあるヘクスから数えるものとする。

◀フランケン
シュタイナー





トペ・レベルサ▶

Lv15　ムーンサルトプレス

技種類　空中殺法
命中修正　－6　　威力修正　＋4
技前提条件　転倒ポスト　　射程　2
命中箇所　胴体
技後姿勢　転倒A　／なし
備考　フォール可
修得前提条件　ダイビングボディプレス

相手が転倒している間にポストに上り、リングに背をむけて立つ。そして、相手めがけて後方に宙返りしながら身体で相手をプレスする技である。多くの選手が、フィニッシュホールドとして使用している。代表的な使い手には小橋健太選手（全日）がいる。なお、この技を相手が立っている時に使用するとムーンサルトアタック（空　Lv15）となる。

Lv16　スカイツイスタープレス

技種類　空中殺法
命中修正　－10　　威力修正　＋7
技前提条件　転倒ポスト　　射程　2
命中箇所　胴体
技後姿勢　転倒A　／なし
備考　フォール可
修得前提条件　〈軽業〉

ムーンサルトプレス（空　Lv15）の上級技ともいえるもので、同じ体勢から空中で一回転半ひねりしてから、相手をプレスするものである。しかし、あまりに高度な技のため〈軽業〉技能をもっていなければ修得することができない。

この技は、チャパリータＡＳＡＲＩ選手（全女）のオリジナルのフィニッシュホールドである。

◀ムーンサルトプレス





スカイ▶
ツイスタープレス

Lv10　凶器攻撃

技種類　打撃技
命中修正　－1　　　威力修正　＋2
技前提条件　前　自在　　射程　1
命中箇所　頭or胴体
技後姿勢　なし　／チェック
備考　反則、喧嘩技あり、邪道技、二回攻撃可、特別ルール

ヒールのレスラーはしばしば凶器による攻撃を見せる。しかし、凶器攻撃によって試合に勝利しようというよりも、ヒールとしてのアクセサリーとして用いられる（団体にもよるが）。なお、この技データは一斗缶、イス、ヌンチャク程度の凶器を想定している。マスターはレスラーが使用する凶器に応じてデータに修正を加えたほうがよいだろう。

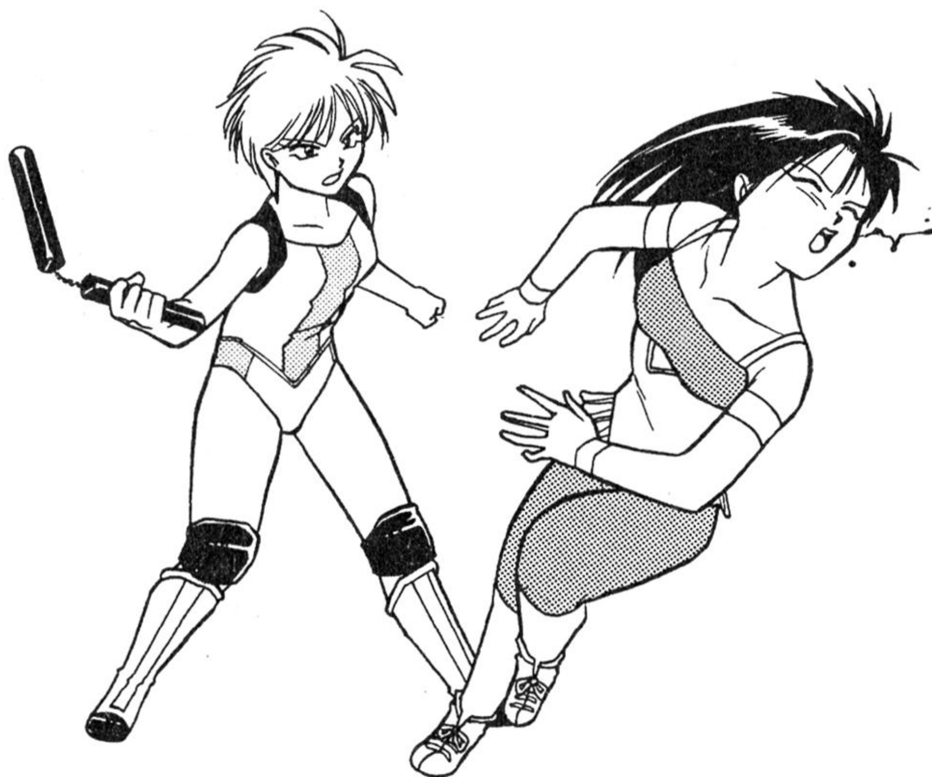
LvX　投げ技＋イス

技種類　投げ技
威力修正　使う投げ技の威力修正＋2
他、使用する投げ技のままのデータ
備考　反則、邪道技

リング内で投げ技を行う際、相手を叩きつける位置に場外から持ち込んだイスを敷き、威力を増大させるものである。選手がそのような攻撃を行う場合は、威力修正を使用する投げ技のものに＋2した数値を使用するほかは、使用する投げ技のデータをそのまま適用して判定する。

なお、このようなイスを敷いた攻撃を行う時はパイルドライバー、DDT、パワーボムなどがよく使われる。つまり比較的、相手を狙った場所に落とし易い技だからである。

◀凶器攻撃





投げ技＋イス▶

Lv X　投げ技場外（マット上）

技種類　投げ技
威力修正　使う投げ技の威力修正＋2他、使用する投げ技のままのデータ
備考　反則、邪道技

リングの周囲にはリング上から転落した時の衝撃をやわらげるためにマットを敷くのが普通である。しかしリングよりは固いため、場外マット上で投げ技を放った場合には威力修正値が＋2されるものとする。また、マットの敷いていないところ（わざわざマットをはいでしまうこともよく見られる）や机の上などで投げ技を行った場合は、さらに固いため、邪道技リストの「投げ技場外（マット外、机上）」を適用し、威力修正に＋4となる。

Lv11　ギロチンスロー

技種類　投げ技
命中修正　－5　**威力修正**　＋2
技前提条件　組立停止　**射程**　1
命中箇所　頭
技後姿勢　なし　／転倒
備考　反則、邪道技
修得前提条件　ボディスラム

抱えあげた相手をトップロープめがけて投げつけ、喉をロープにうちつけさせる技である。喉は人間の急所である上、ロープはワイヤーでできているために見た目よりも意外に威力は大きい。

なお、この技の呼び名は未だに固定されておらず、ギロチンホイップや単に「ロープへのギロチン殺法」などと呼ばれることも多い。

▼投げ技場外
（マット上）



他格闘技技能による技レベル

プロレス以外の格闘技はそれぞれ以下の技を修得することができます。技のデータは今まで説明されたものと同様ですので、それぞれを参照してください。

格闘技能

Lv10 顔面かきむしり（邪 Lv10）　Lv11 キック（打 Lv8）
Lv11 ショルダーアタック（打 Lv8）　Lv11 張り手（打 Lv8）
Lv12 ヘッドバット（打 Lv9）　Lv12 パンチ（打 Lv9）
Lv12 ストンピング（打 Lv9）　Lv16 ヤクザキック（打 Lv13）
Lv16 チョーク（邪 Lv13）

ボクシング技能

Lv6 パンチ（打 Lv9）

い。

2：リング内からリング外への空中殺法やポスト上からの攻撃には威力修正の他にダメージ＋2がつくことに注意。

3：修得前提条件技がつくときには、必ずその前提技より命中修正のペナルティを大きくする。

ガープス・リング★ドリーム【追加キャラクター・データ】

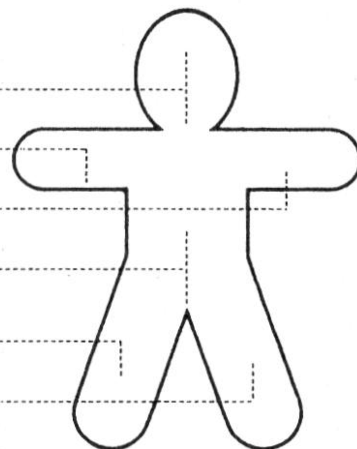
リングネーム 赤津ちか
本名 同左
プレイヤー
キャッチコピー
対戦記録／通算対戦数　戦
作成日
行動順
キャリア 平成6年デビュー(予定)
シングル　勝　敗　分
未使用CP
CP総計 150
容姿 魅力的(かわいい)
タッグ　勝　敗　分

防護点
基本 3
頑強(通常修正)
柔軟(関節修正) +1
通常防護 3　関節技防護 4

CP	リング★ドリーム必須特徴	
10	レスラータイプ	空中殺法
5	威厳	1レベル
5	団体規模	新日本女子プロレス
+5	加減	
	巨体(80kg以上必須)	

パーソナル・データ
身長 156 cm
体重 50 kg
出身地 石川県金沢市
プロレスラーを目指した経緯
キャラクターの背景

スタミナポイント
(体力1P＝スタミナ3P)
頭部
MAX(14)＝HT
右腕
MAX(14)＝HT
左腕
MAX(14)＝HT
胴体
MAX(28)＝HT×2
右足
MAX(14)＝HT
左足
MAX(14)＝HT



プロレス技能各種

		CP	レベル	打撃力(＝基本致傷力+Lv/5)
プロレス/型	(肉/並)	2	16	1D-1 (＝基本致傷力)
プロレス 関節技	(肉/並)	1	15	1D+2
プロレス 空中殺法	(肉/並)	2	16	1D+2
プロレス 投げ技	(肉/並)	1	15	1D+2
プロレス 打撃技	(肉/並)	1	15	1D+2
プロレス 受身	(肉/並)	1	15	(基本致傷力なし)

技リスト

種別	技名・CP(レベル/威力)	ダメージ箇所	レベル	威力
空	ドロップキック,P (0.5/0)	胴	15	1D+3
	フライングボディアタック(0.5/0)	胴	14	1D+3
	セントーン (0.5/0)	胴	14	1D+3
	トーペ・コンヒーロ (1/0)	胴	11	1D+5
関	逆エビ固め (0.5/0)	胴	15	1D+2
投	水車落とし (0.5/0)	胴	11	1D+3
	バックドロップ10 (0.5/0)	頭	9	1D+5

種別	技名・CP(レベル/威力)	ダメージ箇所	レベル	威力
,P	ポスト上攻撃可			
10	フォール可			

GURPS®
キャラクター・シート

名前 赤津ちか　プレイヤー
容姿
背景

作成日　行動順
未使用CP　CP総計 150

CP	能力値	
10	体力 ST 11	疲労
80	敏捷力 DX 16	基本致傷力 突き：1D-1 振り：
-15	知力 IQ 8	
45	生命力 HT 14	負傷

移動 Mvmt　基本移動力 7.5+1.5 (敏+生)÷4　移動力 9 基本−荷重

荷重
無荷(0)=1×体力
軽荷(1)=2×体力
並荷(2)=3×体力
重荷(3)=6×体力
超重荷(4)=10×体力

受動防御
鎧：
盾：
計

能動防御

よけ	受け	止め
9	10	
＝移動力	武器技能÷2	盾技能÷2

防護点
鎧 ：
：計
：

特徴と癖

CP	
5	スタミナ　1レベル
5	柔軟　1レベル
5	魅力的(かわいい)
10	瞬発力　1レベル
10	我慢強さ(ギブアップ判定に+6)
-5	お祭り好き
-10	好奇心　2レベル
-10	ネズミ恐怖症
-5	ボケ
-10	朴訥
-5	広いおフロを見ると泳ぎたくなる
(癖)	好きなものは最後までとっておく
	犬が好き
	涙もろい
	カレーが好物(らっきょうと福神漬付)

反応 +/−

武器と装備

装備名	攻撃型	致傷力	技能レベル	重量

計 kg

長射程武器

武器名	抜撃ち	正確さ	半致傷	最大射程

技能

技能	CP	レベル
ランニング	1	12
忍び(かくれんぼ)	1	15
踊り(盆踊り)	0.5	14
歌唱(おうた)	0.5	13

CP消費

能力値		120
特徴	有利	60
	不利	-40
癖		-5
技能		15
計		150

穴うめ ソニちゃん



愛しの君♡ の巻









穴うめ ソニちゃん

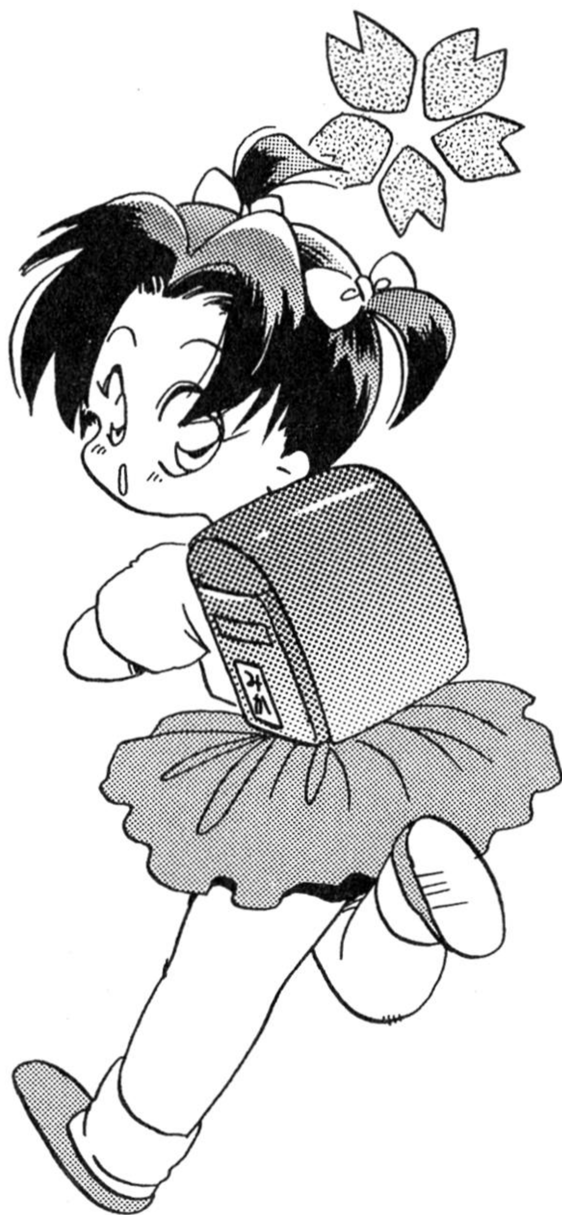
パブロフなソニック の巻











ているヘクス。複数ある場合は技をかけた側の任意で選択

転倒B………技をかけはじめたヘクスから相手を越えて反対側のヘクスで転倒

転倒＋＊……技をかけたレスラーのいたヘクスの方向へ＊ヘクスだけ進んだヘクスで転倒

転倒ー＊……技をかけたレスラーのいたヘクスと反対方向へ＊ヘクスだけ進んだヘクスで転倒

移動＊………レスラーの正面方向へ＊ヘクスだけ進んだヘクスに立つ。方向変化なし

チェック……転倒チェック。失敗ならその場で転倒

なし…………体勢の変化なし

技終了後のキャラクターの状態


＝攻撃側


＝防御側



は、それぞれ転倒状態にあることを示す。

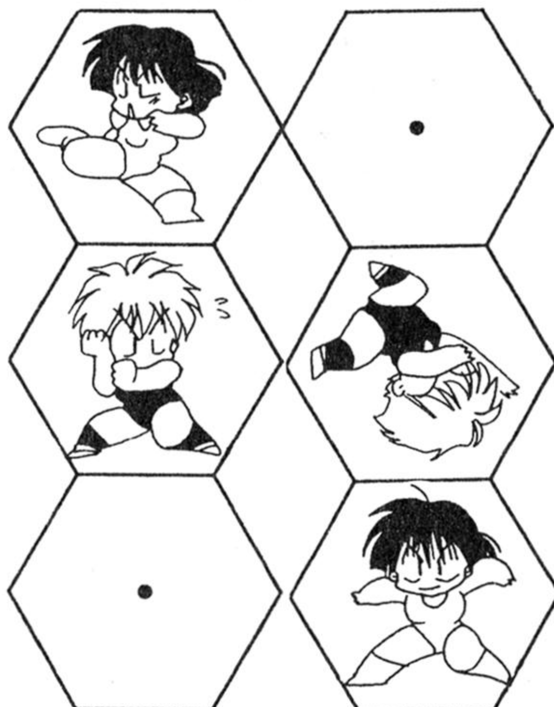
※キャラクター同士が隣接している場合は、むきあっているものとみなす。

①攻＝転倒
防＝転倒



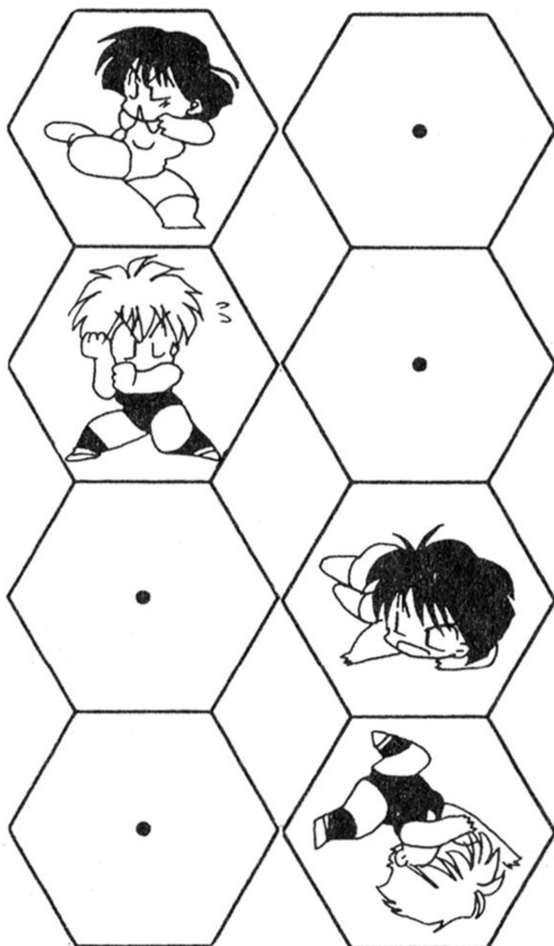
⑥攻＝移動2
防＝転倒

技前 → 技後



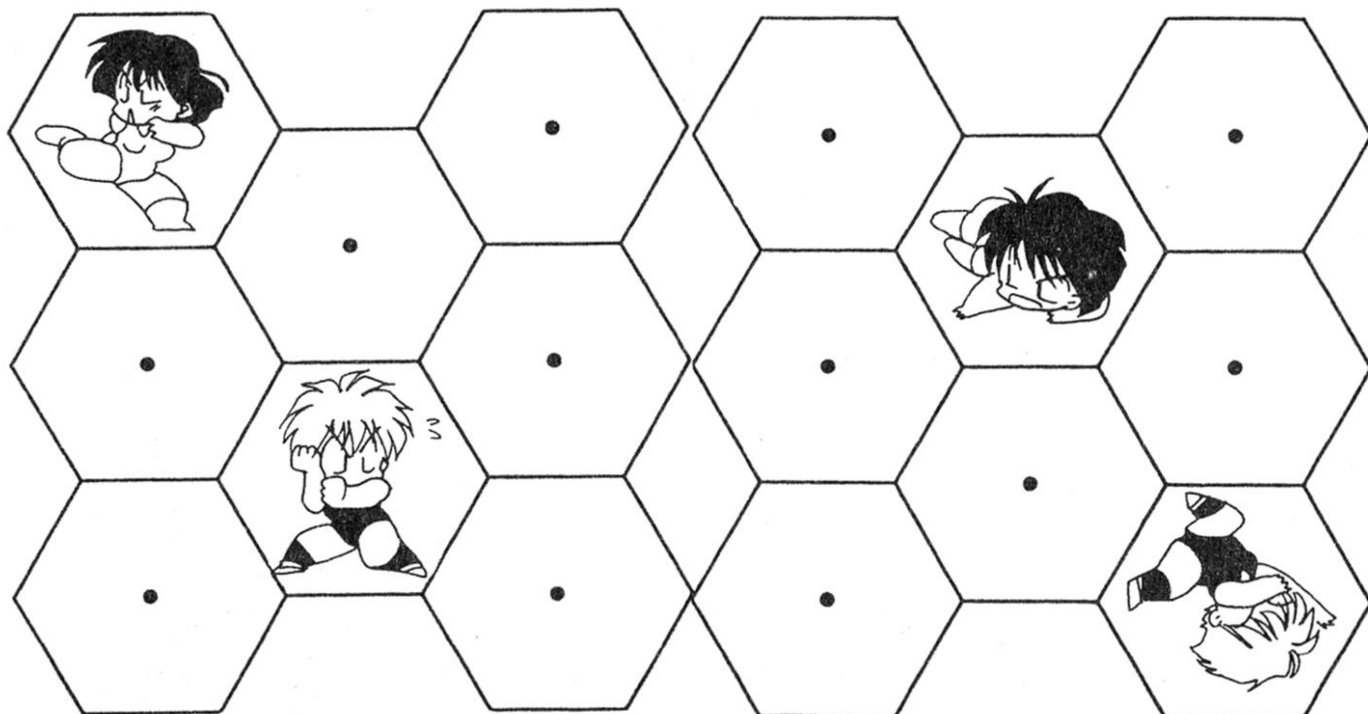
⑦攻＝転倒B　防＝転倒＋2

技前 → 技後



⑧攻＝転倒A　防＝転倒＋1

技前 → 技後

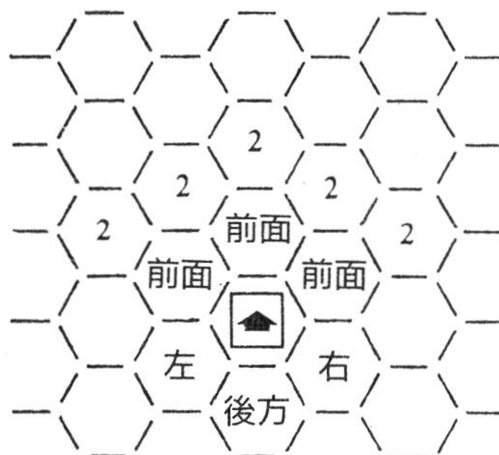


キャラクターの向き

キャラクターは、ヘクスの六辺のどれかが正面になるように置く。図では、真上のヘクスが正面。

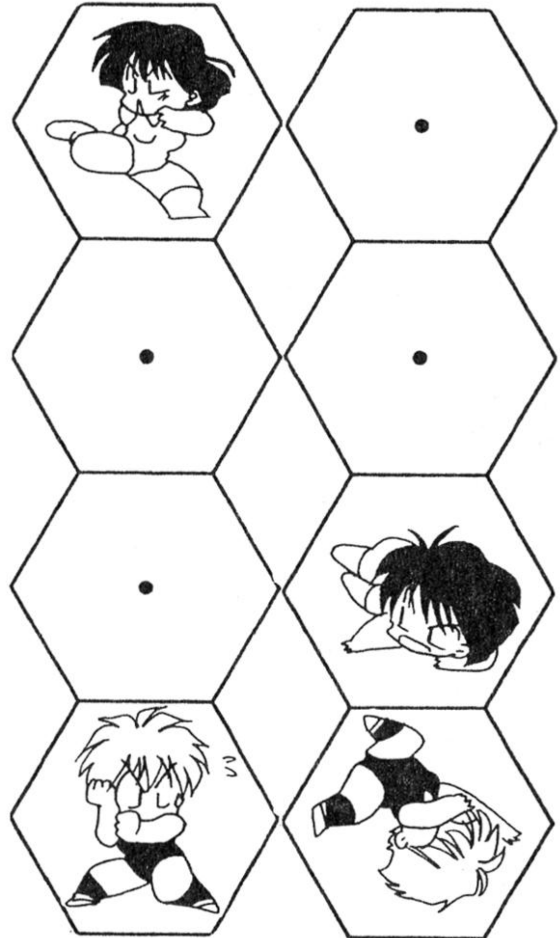
『ガープス・リング★ドリーム』では、『ガープス・ベーシック』の近接戦闘と違い、自分と同じヘクスに相手が入ることができない。

攻撃する技の射程が「1」なら、攻撃できるのは自分の前面ヘクスにいる相手だけ。射程2なら、図の「2」と書かれた五つのヘクスにいる相手を攻撃できる。



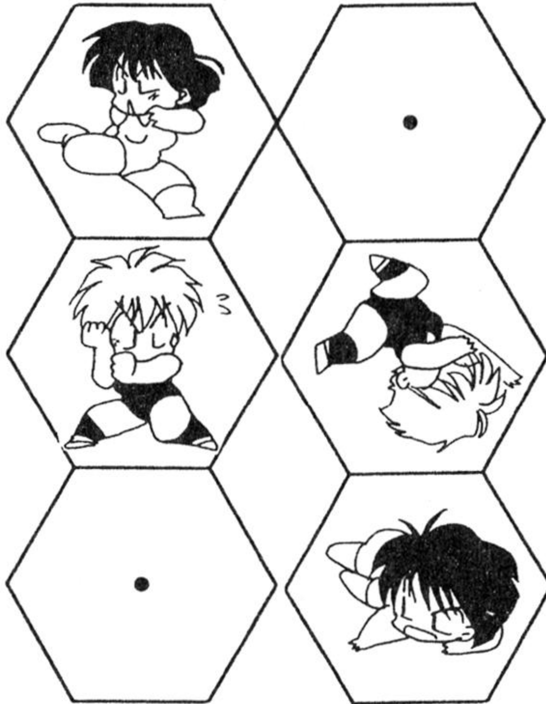
②攻＝転倒Ａ　防＝転倒

技前　→　技後



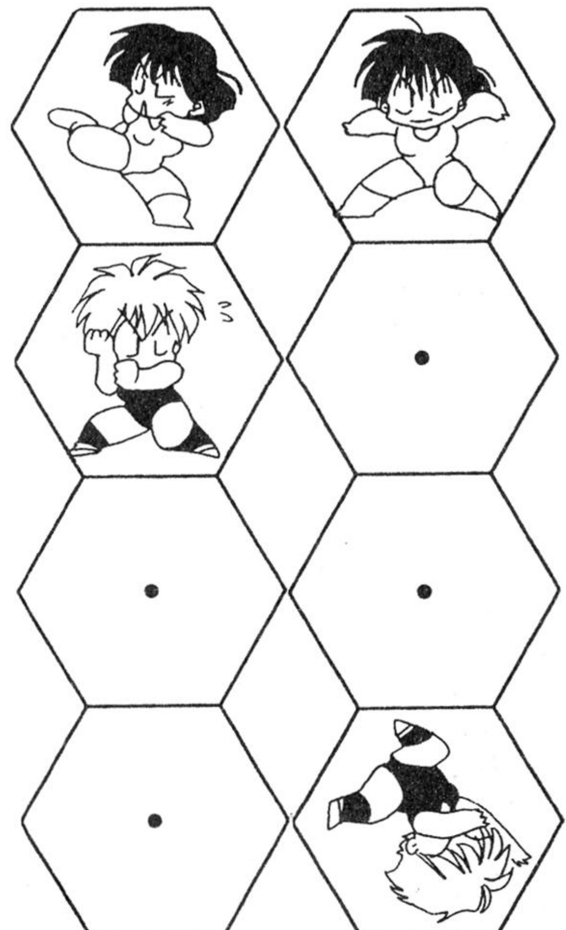
③攻＝転倒Ｂ
防＝転倒

技前　→　技後



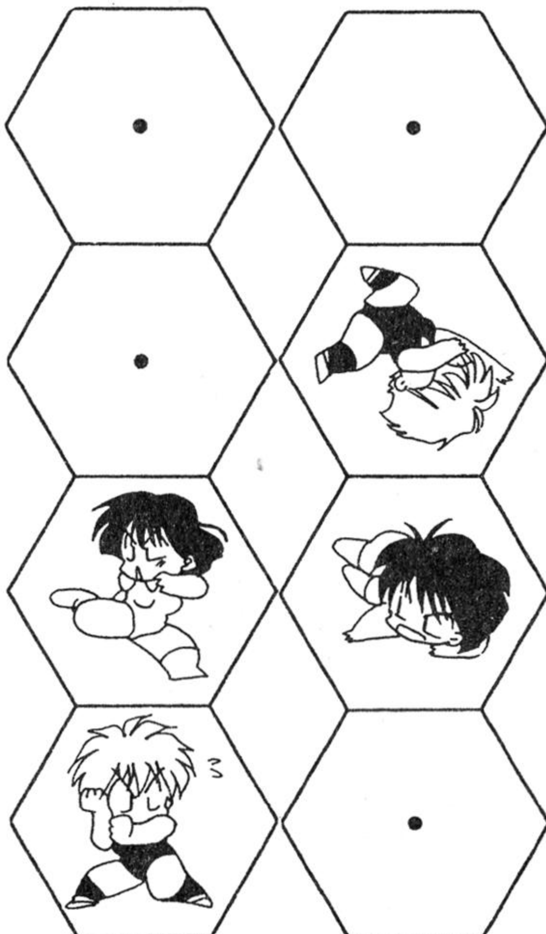
④攻＝なし　防＝転倒+2

技前　→　技後



⑤攻＝転倒　防＝転倒−2

技前　→　技後



▼図1



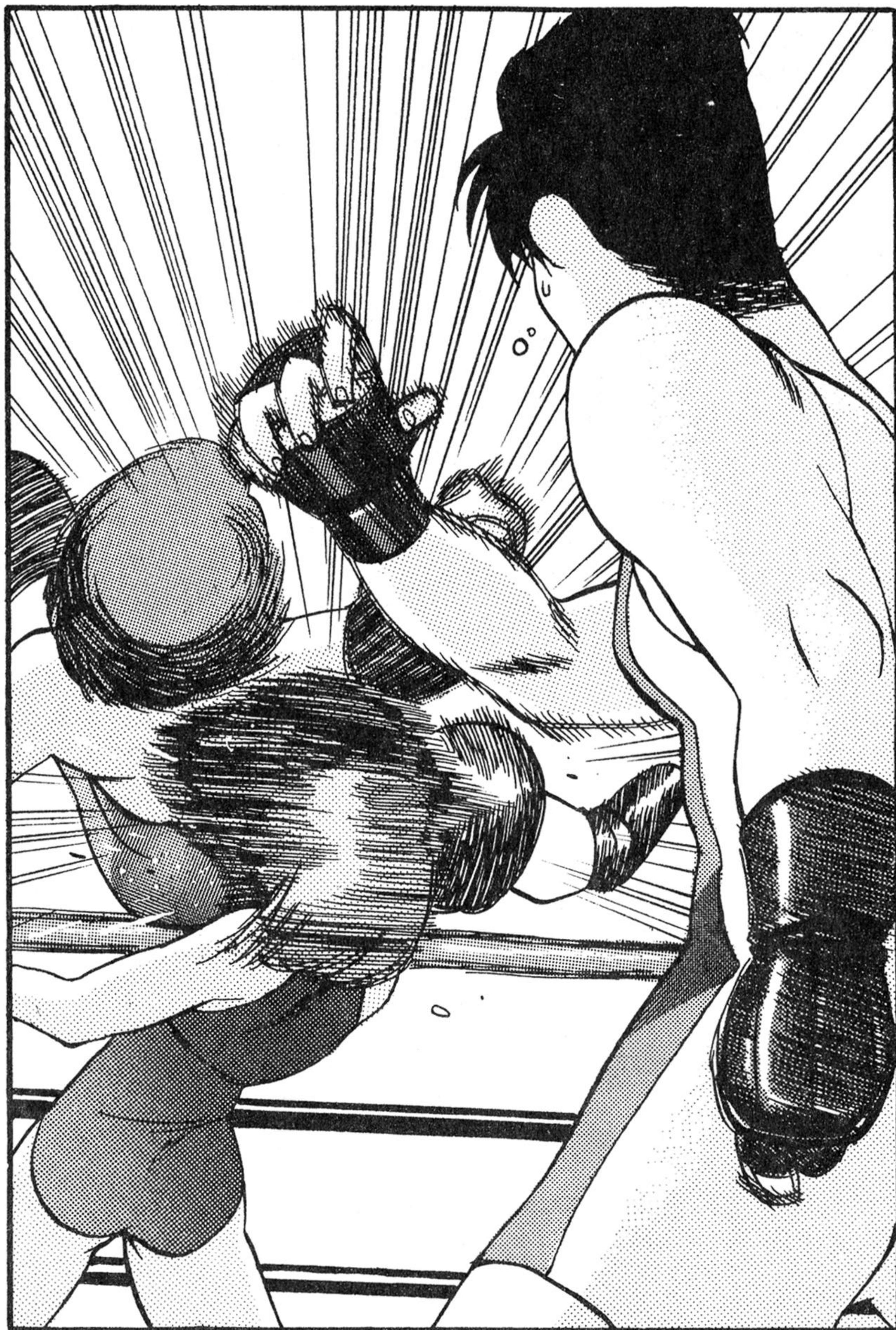
▼図2



▼図3



▼図４



▼図 5



▼図 6



タッグマッチ用基本試合ルール

基本試合ルールに以下のルールを追加して、ヘクスシートを使わないルールです。しかし、タッグマッチの試合はキャラクターの位置が問題になることが多いため、GMは試合の進行から大体の位置を把握しておいてください。

1：タッチは転倒や組み状態、あるいは〈プロレス関節技〉をかけられているなどの「移動できない」状態以外であれば可能。すみやかに選手は入れ替えになる。
2：フォール判定は3ターンかけて行われる。
3：カットプレイはカットに入る側の敏捷力で判定する。
4：カットにくる相手をカットする場合、敏捷力－4でカットにくる相手と即決勝負。判定に勝つか引き分けるとカットを妨害したことになる。この判定は、フォール判定が続いているターン中、毎回行われる。
5：その他、ツープラトン攻撃などは上級試合ルールに準ずる。

穴うめソニちゃん

101匹ソニちゃんの巻



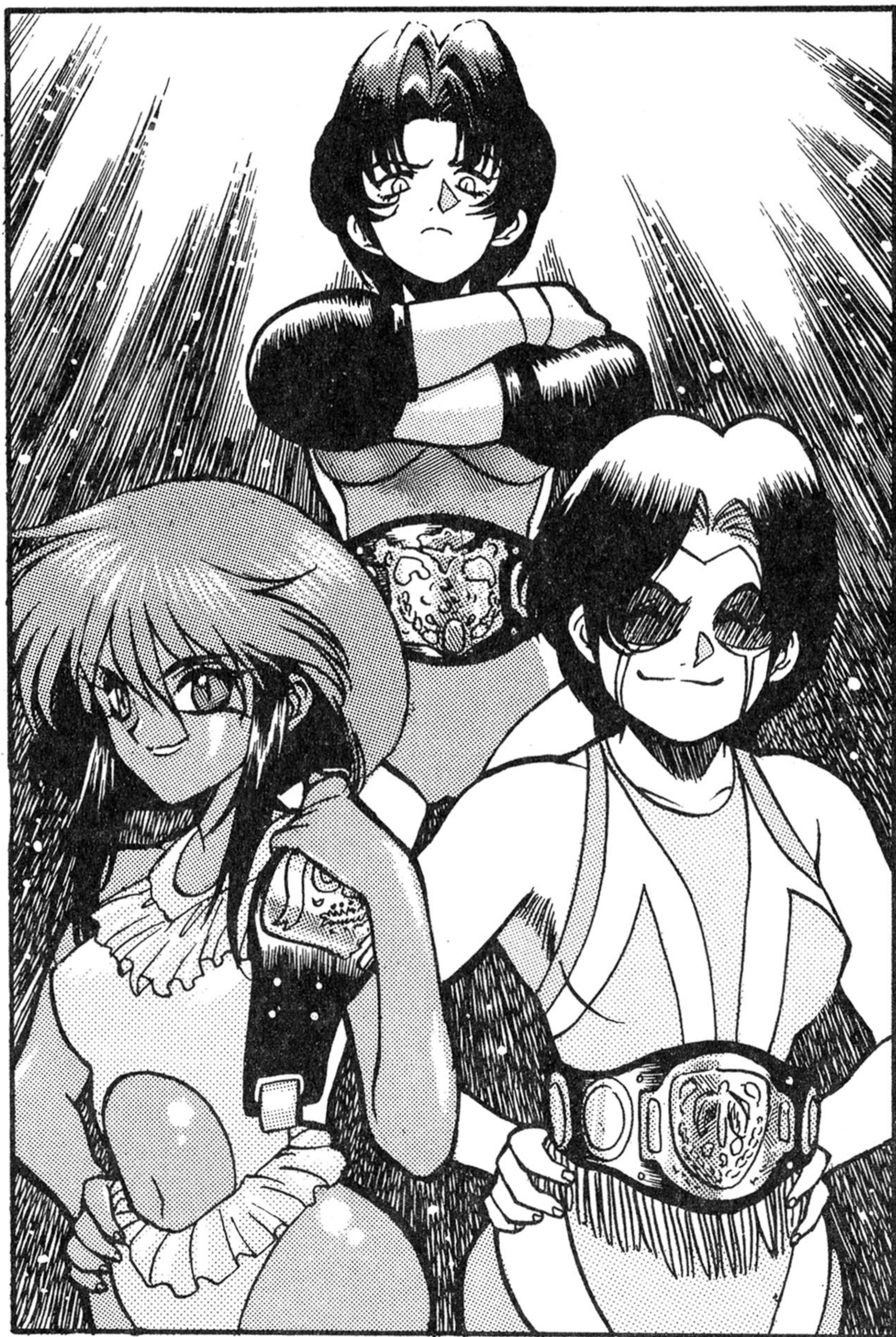








〈新女のベルト〉



ボクシングとか他の格闘技でもそうだよ。

ちか　ふーん。

えり子　新女にも昔四つの世界一があったんだ。でも最強の証明であるベルトは複数いらないってことで、八年前にまとめられたの。それがＮＪＷＰのタイトルなんだ。

ちか　つまり、いっぱいの世界一がホントの世界一になったのね。

えり子　そういうこと。

新女の選手勢力

えり子　現在、新女の勢力は以下の三つにわかれてるんだ。

正規軍……………チャンピオンである神崎を中心とした正統派選手たちの勢力。ただ、トップクラスの選手はそれぞれの小勢力を持っているので、よほどの外敵が現れない限りひとつにまとまることはない。

ヒール軍「凶獣」…党首であるブラッディ井上を絶対の存在としたヒール（悪役）勢力。一昔前までは観客に憎まれつつ闘っていたが、最近は実力さえともなっていればわけへだてなく応援されるようになったので純粋に正規軍との勢力争いをしている。

穴うめソニちゃん

キョーフの館の巻







←山口





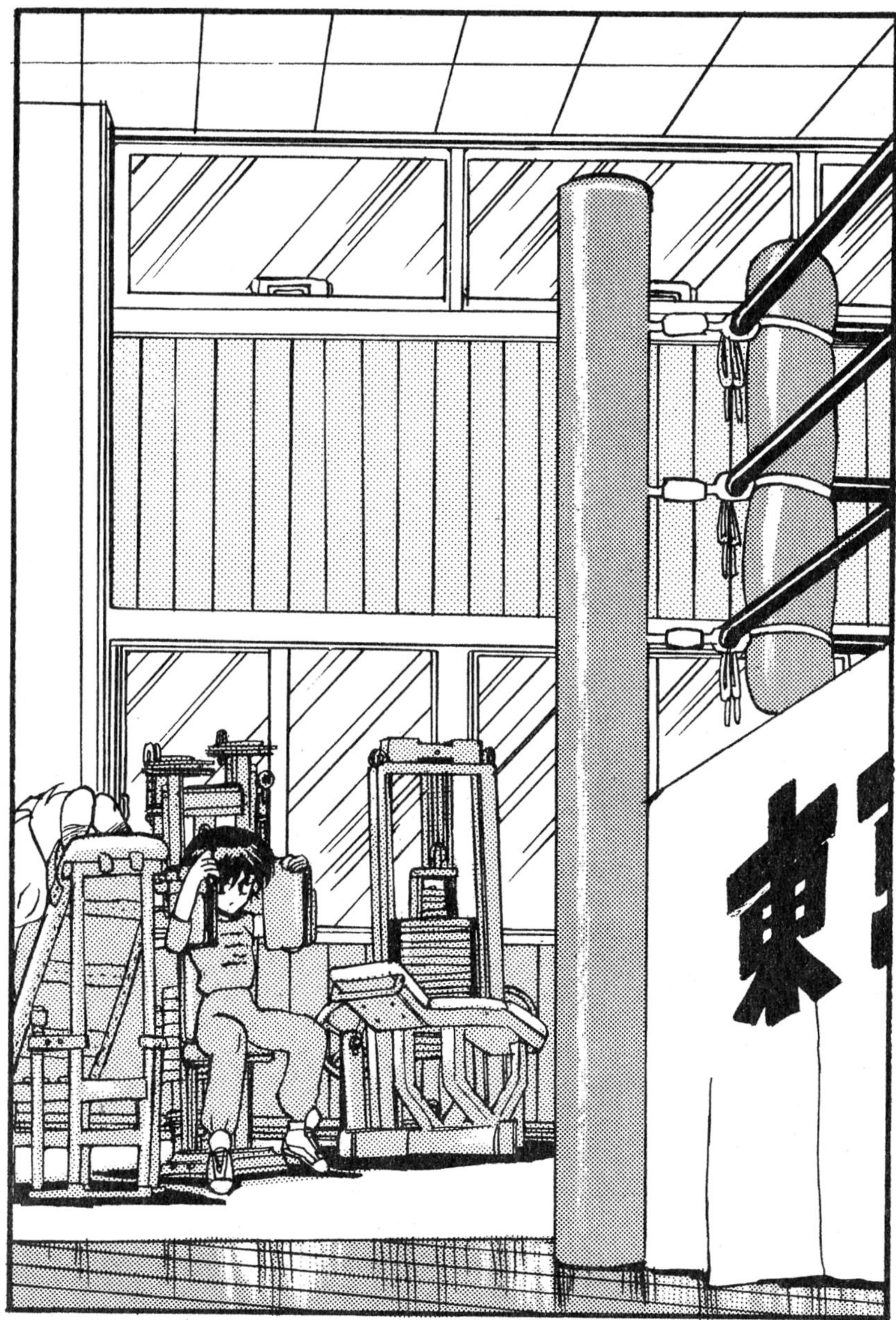
〈新女本部〉



〈レスラーの持ちもの〉



〈新女道場〉



えり子　練習生は必ず寮に入る。新女寮のふたり部屋は六つあるので、最大十二人の練習生をとることができるって計算だね。

ちか　ついこないだまでいたあたしの部屋は前頁の図みたいな感じでしたぁ。二段ベッドで部屋がほとんどうまっちゃうの。

えり子　TVとかコタツとかは自分で買うか、先輩のおさがりをもらうのが普通。練習生期間が楽しくなるか地獄になるかは、同室になる人が誰かで半分以上決まるね。

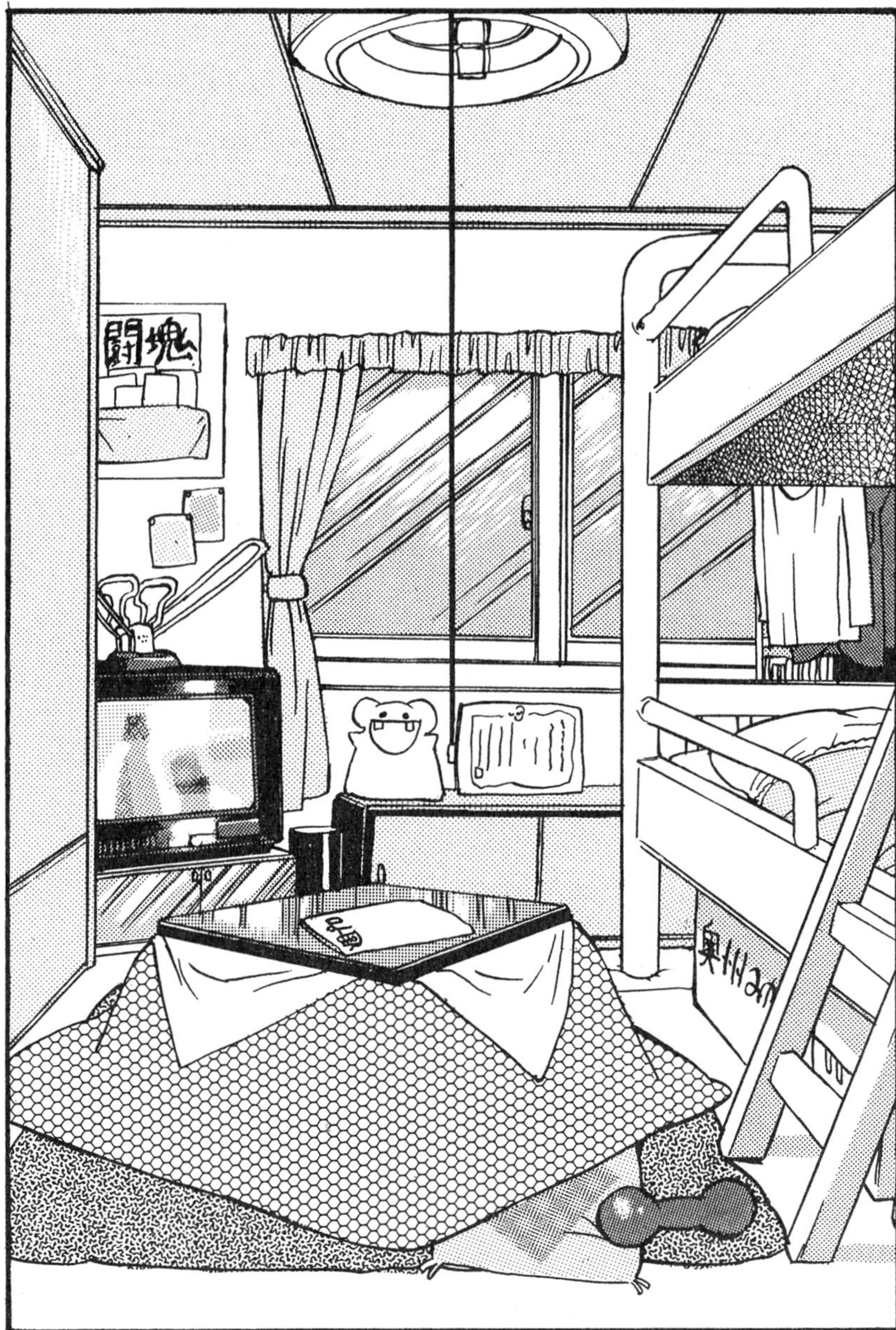
ちか　今年入門した人って奇数だったのぉ。だから、あたし部屋にひとりでざみじがっだぁ。

えり子　あー、わかったわかった。わかったからすり寄らないよーに。

練習生の一日

AM8：30〜9：30……起床・朝食の支度・朝食
AM9：30〜10：00……本部や道場の掃除
AM10：00〜PM4：00……スーパー「丸勝」や事務所の手伝い・三十分の食事休憩
PM4：00〜5：00……休憩
PM5：00〜8：00……練習（準備体操・マラソン二km・縄跳・腕立て・腹筋・背筋・スクワット・ブリッジ・受身の練習・スパーリングなど）
PM8：00〜11：00……自由練習・夕食の支度・夕食・自由時間・入浴・就寝

〈練習生の住居〉



えり子　これは、リングコスチュームやガウン、リングシューズのことね。新女の場合、コスチュームやガウンは池袋にある洋品店に、シューズは新宿の業者に個人で注文しにいくから。
ちか　はーいっ。
えり子　リングコスチュームは……まぁ、あたしたちは単純に「水着」っていってるけど、新人などでも二～五着、持っている選手になると三十着以上持っている。一着だけだったら破れたときや洗濯するときにこまるしね。
ちか　そっかぁ、じゃあ最初からふたつは注文しなくちゃだめなんだ。
えり子　うん。それから、ある程度威厳や人気があがってきたらガウンも作るのが普通だね。これも持ってる人は数着持ってる。で、シューズは大体一～三足程度、と。
ちか　シューズはえり子先輩が買ってくれるからいいとしてぇ……水着ふたつで一万円かなぁ。
えり子　おいおい、水泳用じゃないんだからもっと高いって。水着っつっても、普通の水着に比べて作りが頑丈になっていて、しめつけもきついんだから。
ちか　あ、スクール水着じゃだめなんだ。
えり子　ダメ。
ちか　じゃあ、いくらくらいするの？
えり子　んー……水着やシューズが二～五万、高いやつだと十万以上。ガウンが五～二十万、高いやつだと百万の大台にのるってとこ。
ちか　うひーっ、高いーっ。



っ！

涼子　うひょー。さっきまであんなにあった体力が、一気に半分（泣）。

ＧＭ　こずえから受けたダメージから防護点を引いて、涼子のダメージは18点。涼子の転倒判定……だけど、18点も引いたらクリティカル出さないと転倒しちまうなあ。

涼子　やっぱり無理だーっ、転倒チェック失敗！

ＧＭ　では双方行動終了、イニシアチブ。ちなみに次のターンでリングアウトしてから5ターン経過したよ。レフェリーからリングに戻れという指示が出ているからね。

こずえ　じゃあ、ノーザンライトボムは双方転倒の技ですから、次のターンは両方とも立ち上がり判定ですね……コロコロ、あたしは成功。立ち上がりました。

涼子　すごい苦しいけどダイス目がいいや。こっちも成功、立ち上がりです。

ＧＭ　次のターンは双方リングに戻るね？　ではリングの上で再びイニシアチブ！　双方もうヨロヨロになってるから、先に必殺技が決まった方が勝ちだぞ！

涼子　こ、この肝心なときにダイスは3！

こずえ　こっちは4だあああああっ！

ＧＭ　もはや互いに余裕はない状態、しかし最初に動きをみせたのはこずえだっ！　もはや観客ポイントも使いきられ、試合の行方は誰にもわからないぞ。さあ、攻撃宣言を！

こずえ　必殺心をのせて全力攻撃で命中判定を上げます！

ＧＭ　組み判定！　涼子は「よけ」に成功しないと組まれるぞ！

穴うめ ソニちゃん

計画的犯行の巻












あ…あの人の場合…
マジだから……なァ…
サーー……
うわっ!!
ひぃ
ごめんなさい
ほーっほっほっ
ひーっひっひっ
見てみて、コレ
笑うから絶対
んむーん
はかない…
んむーーん
はかなすぎ…
む

ーが徘徊する剣と魔法の世界でも、じゅうぶんに生きていくことができます。『ガープス・マーシャルアーツ』の格闘家でも戦闘力は申しぶんないのですが、さまざまな状況でダメージを受けやすいファンタジー世界では、体力を技能でカバーしている軽装備の格闘家は生き残りにくいのです。その点、筋肉の鎧（〈プロレス受身〉）を身にまとったプロレスラーはずっと生存しやすいでしょう。

現代世界に凶悪なモンスターがまぎれこんでくるといった設定の冒険も、プロレスラーをPCにすれば派手な戦いを楽しむことができるはずです。

こずえ　明日はお兄ちゃんのために勝たなければいけない……でも、勝ったらお兄ちゃんはその足でプロポーズに行ってしまうんだわ……だけど、きっとお兄ちゃんはあたしが勝つのを期待して待ってる。だから、勝たなきゃ……。

かくて、布団の中で「明日は絶対に負けられない」と燃えあがる涼子と、「失恋のショックから立ち上がれないまま」のこずえは、翌日の試合で対決することになったのだった。

いささか闘いの動機が不純だと思うけど、現実なんてのはこんなもんだよ（笑）。

【作者注：文中に投げやりな人生観が混じっていることをお詫びします】

涼子　あたしは負けないわ、こずえ！　相手があんたでも、明日は容赦なく……潰す。

こずえ　お兄ちゃんのために、あたし……勝たなきゃ……。

試合の前に

このまま試合に入ってしまってもいいんだが、試合経過を記録に留めたいとは思わないかな？　試合記録さえつけておけばプレイ終了後に「試合の流れ」を見ることも出来るし、試合の反省も出来るからね。

観客　コロコロ……あ、13だ！
ＧＭ　では、観客の後ろに座っていたカップルのうち、女性の方がクラッときて倒れたよ。どうやら、血塗れのこずえを見て失神したようだね（爆笑）。気絶した婚約者と血塗れのこずえを見比べて、お兄ちゃんはオロオロしているぞ。
こずえ　お兄ちゃーん、幸せになってねーっ！
ＧＭ　こずえ、他のお客さんをほっぽって青春するでない（笑）。
涼子　……祝福するには、ちょっと血なまぐさくないですか？
ＧＭ　大丈夫、今夜には涼子の方も血塗れだからさーっ。だって、試合に負けちゃったでしょ？　「残虐」で「サディスト」なスパイダー菊池先輩が涼子を許してくれると思うかなぁ？
涼子　破門だよ、破門。
ＧＭ　だって、仕方ないじゃんよう！
涼子　言い訳は菊池の前ですることだな。まあ、泣いて謝って許してもらうがよい（笑）。
涼子　ひいいいっ、ハッピーエンドはどこにあるのよーっ！

おわり

穴うめソニちゃん ヘンデルとグレーテルの大冒険 の巻!

















穴うめ ソニちゃん

白雪姫の巻

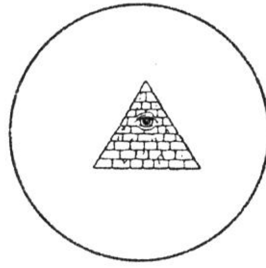












レスラー名鑑

GURPS
キャラクター・シート

名前：神崎玲子　プレイヤー：
容姿：
背景：

作成日	行動順
未使用CP	CP総計
	430

CP	能力	値
45	体力 ST	14
60	敏捷力 DX	15
0	知力 IQ	10
45	生命力 HT	14

疲労：

基本致傷力
突き：1D
振り：

負傷：

移動 Mvmt	基本移動力	移動力
	7.25+1.75	9
	(敏+生)÷4	基本－荷重

荷重
無荷(0)=1×体力
軽荷(1)=2×体力
並荷(2)=3×体力
重荷(3)=6×体力
超重荷(4)=10×体力

受動防御
鎧：
盾：
計

反応 +/-

能動防御

よけ	受け	止め
9	16	
＝移動力	武器技能÷2	盾技能÷2

防護点
鎧 ：
：　計
：

特徴と癖

CP	特徴	
16	意志の強さ	4レベル
10	カリスマ	2レベル
25	頑強	2レベル
10	柔軟	2レベル
15	スタミナ	2レベル
8	知名度	4レベル
-10	勝ち気	
-5	名誉重視	
-20	敵(他団体のエースたち)	
-5 (癖)	言い訳はしない	
	やられたらやり返す	
	血を見ると燃える	
	酒に目がない	
	酒に酔うとつまらないギャグをいう	

技能

技能	CP	レベル
ランニング	0.5	14
水泳	4	14
指揮	2	10 (カリスマ+2)

武器と装備

装備名	攻撃型	致傷力	技能レベル	重量

計　kg

長射程武器

武器名	抜撃ち	正確さ	半致傷	最大射程

CP消費

能力値		150
特徴	有利	139
	不利	-35
癖		-5
技能		181
計		430

ガープス・リング★ドリーム【追加キャラクター・データ】

リングネーム 日高 瞬　本名 日高 陽子　プレイヤー
キャッチコピー 静かなるドラゴン　対戦記録／通算対戦数　戦　作成日　行動順
キャリア 昭和61年デビュー　シングル　勝　敗　分　未使用CP　CP総計 395
容姿 魅力的（りりしい）　タッグ　勝　敗　分

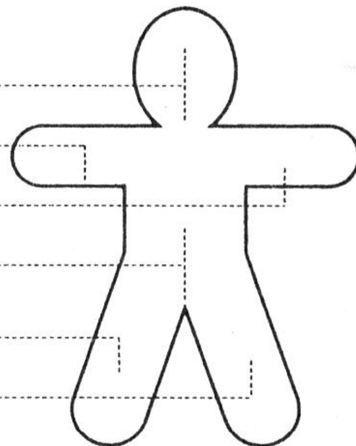
防護点
基本 4
頑強（通常修正） +2　柔軟（関節修正） +1
通常防護 6　関節技防護 5

CP　リング★ドリーム必須特徴

CP	特徴	
10	レスラータイプ	投げ技
30	威厳	6レベル
5	団体規模	新日本女子プロレス
+5	加減	
	巨体（80kg以上必須）	

パーソナル・データ
身長 168 cm
体重 68 kg
出身地 千葉県松戸市
プロレスラーを目指した経緯
キャラクターの背景

スタミナポイント
（体力1P＝スタミナ3P）
頭部
MAX（14）＝HT
右腕
MAX（14）＝HT
左腕
MAX（14）＝HT
胴体
MAX（28）＝HT×2
右足
MAX（14）＝HT
左足
MAX（14）＝HT



プロレス技能各種

		CP	レベル	打撃力（＝基本致傷力＋Lv/5）
プロレス/型	（肉/並）	16	18	1D（＝基本致傷力）
プロレス 関節技	（肉/並）	2	15	1D+3
プロレス 空中殺法	（肉/並）			
プロレス 投げ技	（肉/並）	32	20	1D+4
プロレス 打撃技	（肉/並）	2	15	1D+3
プロレス 受身	（肉/並）	32	20	（基本致傷力なし）
レスリング		4	16	判定+2
邪道戦闘		2	15	1D+3

技リスト

種別	技名・CP（レベル/威力）		ダメージ箇所	レベル	威力
投	フライングメイヤー	(0.5/0)	胴	20	1D+4
	ボディスラム	(0.5/0)	胴	20	1D+4
	アームホイップ	(0.5/0)	胴	20	1D+4
	水車落とし	(2/0)	胴	18	1D+5
	ブロックバスター /0	(1/0)	胴	19	1D+5
	パワースラム /0	(0.5/0)	胴	15	1D+6
	パイルドライバー	(0.5/0)	頭	16	1D+6
	ブレーンバスター	(0.5/0)	胴	15	1D+7
	フェースバスター	(0.5/0)	頭	15	1D+6
	DDT	(0.5/0)	頭	16	1D+6
	フロントスープレックス	(1/4)	胴	18	1D+7
	ダブルアームスープレックス	(0.5/0)	胴	15	1D+7
	ジャーマンスープレックス /0	(2/0)	頭	14	1D+8
	パワーボム /0	(0.5/0)	頭	8	1D+10
	バックドロップ /0	(1/0)	頭	15	1D+7
	バックドロップ☆ /0	(1/0)	頭	15	1D+7
	ドラゴンスープレックス /0	(4/16)	頭	14	1D+11
関	ヘッドロック	(1/0)	頭	16	1D+3
	フェースロック	(1/0)	頭	12	1D+6
	STF	(1/0)	頭・右足	11	1D+7
	裏STF	(1/0)	頭・胴・右足	10	1D+7

種別	技名・CP（レベル/威力）		ダメージ箇所	レベル	威力
打	エルボー /W	(0.5/0)	頭or胴	14	1D+3
	パンチ☆ /W	(0.5/0)	頭or胴	14	1D+3
	ラリアット	(0.5/0)	頭	14	1D+4
	ショルダーアタック	(0.5/0)	胴	15	1D+3
	キチンシンク	(1/0)	胴	13	1D+5
	ドロップキック	(1/0)	胴	15	1D+4

☆ 手加減抜き技
/0 フォール可
/W 全力攻撃による二回攻撃可

GURPS®

キャラクター・シート

名前 ソニックキャット　プレイヤー
容姿
背景

作成日　行動順
未使用CP　CP総計 390

CP	能力値	値	
10	体力 ST	11	疲労
125	敏捷力 DX	18	基本致傷力 突き：1D-1 振り：
-15	知力 IQ	8	
30	生命力 HT	13	負傷

移動 Mvmt	基本移動力	移動力
	7.75+1.5	9
	(敏+生)÷4	基本－荷重

荷重
無荷(0)＝1×体力
軽荷(1)＝2×体力
並荷(2)＝3×体力
重荷(3)＝6×体力
超重荷(4)＝10×体力

受動防御
鎧：
盾：
計

能動防御

よけ	受け	止め
10	15	
＝移動力	武器技能÷2	盾技能÷2

防護点
鎧 ：
：　計
：

特徴と癖

CP	
15	美人
10	頑強　1レベル
10	柔軟　2レベル
10	我慢強さ(ギブアップ判定に+6)
25	スタミナ　3レベル
10	瞬発力　1レベル
15	反射神経
10	知名度　5レベル
-10	好奇心　2レベル
-5	正直
-5	グルメ(大食らい)
-15	酒乱(騒ぎ上戸、飲んだ時の記憶なし)
-5	お祭り好き
-5	口癖は「うきゅ」／マンガ好き
(癖)	かわいいものが好き
	寝る時はウサちゃんパジャマ
	高いところに昇りたがる

反応 +/－

武器と装備

装備名	攻撃型	致傷力	技能レベル	重量

計　kg

長射程武器

武器名	抜撃ち	正確さ	半致傷	最大射程

技能	CP	レベル
ランニング	2	12
水泳	1	17
歌唱	1	13
運転(AT車限定)	0.5	16
軽業	1	16
踊り	0.5	16
剣道(剣)	0.5	16

CP消費

能力値	150
特徴 有利	155
特徴 不利	-40
癖	-5
技能	130
計	390

ガープス・リング★ドリーム【追加キャラクター・データ】

リングネーム　滝沢 泉	本名　石沢 光子				プレイヤー	
キャッチコピー　関節マジシャン	対戦記録／通算対戦数			戦	作成日	行動順
キャリア　昭和63年デビュー	シングル	勝	敗	分	未使用CP	CP総計 370
容姿	タッグ	勝	敗	分		

防護点

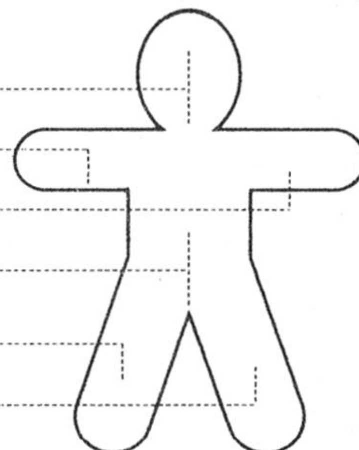
基本 3

頑強（通常修正）	柔軟（関節修正）
+1	
通常防護 4	関節技防護 3

スタミナポイント

（体力1P＝スタミナ3P）

頭部
MAX（13）＝HT
右腕
MAX（13）＝HT
左腕
MAX（13）＝HT
胴体
MAX（26）＝HT×2
右足
MAX（13）＝HT
左足
MAX（13）＝HT



CP　リング★ドリーム必須特徴

CP	特徴	
10	レスラータイプ	関節技
30	威厳	6レベル
5	団体規模	新日本女子プロレス
+5	加減	
	巨体（80kg以上必須）	

パーソナル・データ

身長 165 cm
体重 67 kg
出身地 福島県いわき市
プロレスラーを目指した経緯
キャラクターの背景

プロレス技能各種

技能		CP	レベル	打撃力（＝基本致傷力＋Lv/5）
プロレス/型	（肉/並）	24	18	1D（＝基本致傷力）
プロレス 関節技	（肉/並）	40	20	1D+4
プロレス 空中殺法	（肉/並）			
プロレス 投げ技	（肉/並）	8	16	1D+3
プロレス 打撃技	（肉/並）	8	16	1D+3
プロレス 受身	（肉/並）	24	18	（基本致傷力なし）
レスリング		8	16	判定+2

技リスト

種別	技名・CP（レベル/威力）		ダメージ箇所	レベル	威力
関	逆エビ固め	(0.5/0)	胴	20	1D+4
	キャメルクラッチ	(0.5/0)	頭，胴	20	1D+4
	ヘッドロック	(0.5/0)	頭	20	1D+4
	アームブリーカー	(0.5/0)	左or右腕	19	1D+5
	足四の字固め	(0.5/0)	左・右足	20	1D+5
	シュミット式バックブリーカー	(0.5/0)	胴	20	1D+5
	首四の字固め	(0.5/0)	頭	20	1D+5
	腕ひしぎ逆十字固め	(0.5/4)	左or右腕	20	1D+5
	膝十字固め	(0.5/0)	左or右足	19	1D+5
	スリーパーホールド	(0.5/16)	頭	18	1D+8
	アキレス腱固め	(1/4)	左or右足	16	1D+8
	カニ挟み	(1/0)	胴	20	1D+4
	フェースロック	(1/0)	頭	17	1D+7
	チキンウイングフェースロック	(1/0)	頭	16	1D+7
	脇固め	(1/16)	左or右腕	19	1D+8
打	ヘッドバッド 1W	(0.5/0)	頭	15	1D+3
	ドロップキック	(0.5/0)	胴	15	1D+3
	キック 1W	(0.5/0)	左足or胴	15	1D+3
	ヤクザキック	(0.5/0)	胴	14	1D+4
投	ボディスラム	(0.5/0)	胴	16	1D+3
	パイルドライバー	(2/0)	頭	14	1D+5
	パワーボム 1Q	(4/0)	頭	7	1D+9

1Q　フォール可
1W　全力攻撃による二回攻撃可

GURPS®
キャラクター・シート

名前	日高 瞬
プレイヤー	
容姿	
背景	
作成日	
行動順	
未使用CP	
CP総計	395

CP	能力値	値	
45	体力 ST	14	疲労
60	敏捷力 DX	15	基本致傷力　突き：1D　振り：
0	知力 IQ	10	
45	生命力 HT	14	負傷

移動 Mvmt	基本移動力	移動力
	7.25+1.75	9
	(敏+生)÷4	基本－荷重

荷重	
無荷(0)＝1×体力	
軽荷(1)＝2×体力	
並荷(2)＝3×体力	
重荷(3)＝6×体力	
超重荷(4)＝10×体力	

受動防御
鎧：
盾：
計

反応　+/－

能動防御

よけ	受け	止め
9	13	
＝移動力	武器技能÷2	盾技能÷2

防護点
鎧 :
計

特徴と癖

CP	
5	魅力的（りりしい）
25	頑強　2レベル
5	柔軟　1レベル
15	スタミナ　2レベル
24	意志の強さ　6レベル
10	我慢強さ（ギブアップ判定に＋6）
4	知名度　2レベル
-5	名誉重視
-5	お祭り好き
-5	執念（打倒・神崎）
-5	尊敬（神崎に）
-10	勝ち気
-10	負傷癖（首）
-5（癖）	インチキな関西弁を使う／口より先に手が出る／誰かれ構わずにガンを飛ばす／苦労話をする奴が嫌い／うじうじした奴は嫌い

技能	CP	レベル
ランニング	4	14
礼儀作法	4	12
外交	8	12
書道	1	14

武器と装備

装備名	攻撃型	致傷力	技能レベル	重量

計　kg

長射程武器

武器名	抜撃ち	正確さ	半致傷	最大射程

CP消費

能力値	150
特徴 有利	138
特徴 不利	-40
癖	-5
技能	152
計	395

ガープス・リング★ドリーム【追加キャラクター・データ】

リングネーム　神崎 玲子	本名　同左	プレイヤー	
キャッチコピー　炎の女帝	対戦記録／通算対戦数　　戦	作成日	行動順
キャリア　昭和59年デビュー	シングル　勝　敗　分	未使用CP	CP総計　430
容姿	タッグ　勝　敗　分		

防護点

基本	5
頑強（通常修正）	柔軟（関節修正）
+2	+2
通常防護　7	関節技防護　7

スタミナポイント
（体力1P＝スタミナ3P）

頭部　MAX(14)＝HT

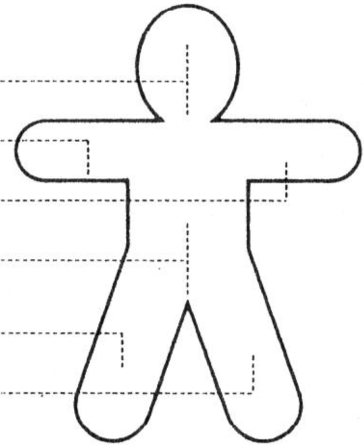
右腕　MAX(14)＝HT

左腕　MAX(14)＝HT

胴体　MAX(28)＝HT×2

右足　MAX(14)＝HT

左足　MAX(14)＝HT



CP	リング★ドリーム必須特徴	
10	レスラータイプ	関節技
35	威厳	7レベル
5	団体規模	新日本女子プロレス
+5	加減	
	巨体（80kg以上必須）	

パーソナル・データ

身長	170	cm
体重	71	kg
出身地	東京都荒川区	

プロレスラーを目指した経緯

キャラクターの背景

プロレス技能各種

		CP	レベル	打撃力（＝基本致傷力+Lv/5）
プロレス/型	（肉/並）	16	18	1D　（＝基本致傷力）
プロレス 関節技	（肉/並）	16	18	1D+3
プロレス 空中殺法	（肉/並）			
プロレス 投げ技	（肉/並）	8	17	1D+3
プロレス 打撃技	（肉/並）	2	15	1D+3
プロレス 受身	（肉/並）	72	25	（基本致傷力なし）
レスリング		4	16	判定+2
邪道戦闘		2	15	1D+3

技リスト

種別	技名・CP（レベル/威力）		ダメージ箇所	レベル	威力
打	キック/W	(0.5/0)	胴or左足	14	1D+3
	ハイキック/W	(1/0)	頭	13	1D+3
	延髄斬り	(2/4)	頭	13	1D+6
	パンチ☆/W	(0.5/0)	頭or胴	14	1D+3
	張り手/W	(0.5/0)	頭	14	1D+3
投	フライングメイヤー	(0.5/0)	胴	17	1D+3
	フロントスープレックス	(1/0)	胴	15	1D+5
	ジャーマンスープレックス/O	(2/4)	頭	11	1D+8
	ボディスラム	(0.5/0)	胴	17	1D+3
	パイルドライバー	(0.5/0)	頭	13	1D+5
	パワーボム	(1/0)	頭	6	1D+9
	水車落とし	(0.5/0)	胴	13	1D+4
	バックドロップ	(1/4)	頭	12	1D+7
関	サーフボードストレッチ	(0.5/0)	左右腕	18	1D+3
	コブラツイスト	(1/0)	胴	13	1D+6
	卍固め	(2/8)	胴・右腕	12	1D+10
	スリーパーホールド	(1/4)	頭	17	1D+5
	チョークスリーパー☆	(2/8)	頭	13	1D+10
	キーロック	(0.5/0)	右or左腕	17	1D+4
	腕ひしぎ十字固め	(0.5/0)	右or左腕	17	1D+3
	アームブリーカー	(0.5/0)	右or左腕	17	1D+4
関	アームブリーカー☆	(0.5/0)	左or右腕	17	1D+4
	膝十字固め	(0.5/0)	左or右足	17	1D+4
	アキレス腱固め	(1/0)	左or右足	14	1D+7
	ヒールホールド	(1/0)	左or右足	14	1D+5

☆　手加減抜き技

/O　フォール可

/W　全力攻撃による二回攻撃可

GURPS®
キャラクター・シート

名前 プリティ西田　プレイヤー
容姿
背景

作成日	行動順
未使用CP	CP総計
	280

CP	能力値	値	
30	体力 ST	13	疲労
60	敏捷力 DX	15	基本致傷力 突き：1D 振り：
10	知力 IQ	11	
45	生命力 HT	14	負傷

移動 Mvmt	基本移動力	移動力
	7.25	7
	(敏＋生)÷4	基本－荷重

荷重
無荷(0)＝1×体力
軽荷(1)＝2×体力
並荷(2)＝3×体力
重荷(3)＝6×体力
超重荷(4)＝10×体力

受動防御
鎧：
盾：
計

能動防御

よけ	受け	止め
7	12	
＝移動力	武器技能÷2	盾技能÷2

防護点
鎧 :
計

反応 +/-

特徴と癖

CP	
25	超美人（超かわいい）
10	我慢強さ（ギブアップ判定に＋6）
12	意志の強さ　3レベル
15	スタミナ　2レベル
5	柔軟　1レベル
10	知名度　5レベル
-15	熱狂（日高に）
-5	名誉重視
-5	おしゃべり
-10	不幸
-5	狭量（パワーファイターに）
-5	かわい子ぶる
	甘い物好き
	フリルのついた服が好き
	すぐスネる
	歌い出すと止まらない

技能

技能	CP	レベル
写真	1	10
演技	1	10

武器と装備

装備名	攻撃型	致傷力	技能レベル	重量

計　kg

長射程武器

武器名	抜撃ち	正確さ	半致傷	最大射程

CP消費

能力値	145
特徴 有利	117
特徴 不利	-40
癖	-5
技能	63
計	280

ガープス・リング★ドリーム【追加キャラクター・データ】

リングネーム ソニックキャット	本名 結城 みか		プレイヤー
キャッチコピー 音速ヒロイン	対戦記録／通算対戦数 戦	作成日	行動順
キャリア 昭和63年デビュー	シングル 勝 敗 分	未使用CP	CP総計 390
容姿 美人	タッグ 勝 敗 分		

防護点

基本 4

頑強(通常修正) +1　柔軟(関節修正) +2

通常防護 5　関節技防護 6

スタミナポイント

(体力1P＝スタミナ3P)

頭部

MAX(13)＝HT

右腕

MAX(13)＝HT

左腕

MAX(13)＝HT

胴体

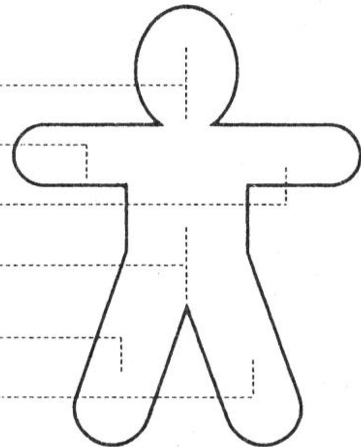
MAX(26)＝HT×2

右足

MAX(13)＝HT

左足

MAX(13)＝HT



CP	リング★ドリーム必須特徴	
10	レスラータイプ	空中殺法
30	威厳	6レベル
5	団体規模	新日本女子プロレス
+5	加減	
	巨体(80kg以上必須)	

パーソナル・データ

身長 157 cm

体重 58 kg

出身地 アンドロメダ星雲

プロレスラーを目指した経緯

キャラクターの背景

プロレス技能各種

		CP	レベル	打撃力(＝基本致傷力+Lv/5)
プロレス/型	(肉/並)	16	21	1D−1 (＝基本致傷力)
プロレス 関節技	(肉/並)	4	19	1D+2
プロレス 空中殺法	(肉/並)	16	21	1D+3
プロレス 投げ技	(肉/並)	4	19	1D+2
プロレス 打撃技	(肉/並)	8	20	1D+3
プロレス 受身	(肉/並)	8	20	(基本致傷力なし)
レスリング		0.5	16	判定+2
空手		1	16	1D+2
邪道戦闘		1	17	1D+2

技リスト

種別	技名・CP(レベル/威力)	ダメージ箇所	レベル	威力
打	キック/w (0.5/4)	胴or左足	19	1D+4
	キック☆/w (0.5/4)	胴or左足	19	1D+4
	張り手/w (0.5/0)	頭	19	1D+3
	エルボー/w (0.5/0)	頭or胴	19	1D+3
	ハイキック/w (0.5/0)	頭	19	1D+3
	ニールキック (1/0)	頭or胴	17	1D+5
	浴びせ蹴り (1/8)	頭or胴	17	1D+8
	掌打 (1/4)	頭	17	1D+5
投	ボディスラム (0.5/0)	胴	19	1D+2
	水車落とし (1/0)	胴	16	1D+3
	バックドロップ/○ (2/0)	頭	15	1D+5
	フライングメイヤー (0.5/0)	胴	19	1D+2
	フロントスープレックス (1/0)	胴	17	1D+4
	ジャーマンスープレックス/○ (1/0)	頭	12	1D+6
	パイルドライバー (1/0)	頭	17	1D+4
	パワーボム/○ (1/0)	頭	8	1D+8
	プラズマソニックボム/○ (2/4)	頭	8	1D+11
	フィッシャーマンズスープレックス (0.5/0)	胴	11	1D+5
	フィッシャーマンズ・バスター (1/0)	頭	11	1D+6
邪	顔面かきむしり/w (0.5/0)	頭	16	1D+2

種別	技名・CP(レベル/威力)	ダメージ箇所	レベル	威力
関	腕ひしぎ逆十字固め (0.5/0)	右or左腕	19	1D+2
	膝十字固め (0.5/0)	右or左足	18	1D+3
	スリーパーホールド (0.5/0)	頭	17	1D+3
	脇固め (1/0)	右or左腕	18	1D+3
	チョークスリーパー☆ (1/0)	頭	13	1D+7
	アキレス腱固め (1/0)	右or左足	15	1D+6
空	ドロップキック (0.5/0)	胴	20	1D+4
	低空ドロップキック (0.5/0)	右or左足	20	1D+4
	スライディングキック (0.5/0)	胴	19	1D+3
	フライングボディアタック (0.5/0)	胴	19	1D+4
	セントーン (0.5/0)	胴	19	1D+4
	ウラカン・ラナ/○ (0.5/0)	胴	17	1D+3
	高空ドロップキック (0.5/0)	頭	20	1D+4
	ラ・ケブラーダ (0.5/0)	胴	17	1D+5
	トペ・コンヒーロ (0.5/0)	胴	15	1D+6
	フランケンシュタイナー/○ (0.5/4)	頭	15	1D+6
	ダイビングボディプレス/○ (0.5/0)	胴	21	1D+3
	ムーンサルトプレス/○ (0.5/0)	胴	16	1D+9
	シューティングスタープレス/○ (1/4)	胴	14	1D+11
☆	手加減抜き技			
○	フォール有　/w 全力攻撃による二回攻撃可			

GURPS キャラクター・シート

名前 滝沢　泉　　プレイヤー ______
容姿 ______
背景 ______

作成日	行動順	未使用CP	CP総計
			370

CP	能力値	値	
45	体力 ST	14	疲労
45	敏捷力 DX	14	基本致傷力　突き：1D　振り：______
20	知力 IQ	12	
30	生命力 HT	13	負傷

移動 Mvmt	基本移動力	移動力
	6.75+1.25	8
	(敏+生)÷4	基本－荷重

荷重
無荷(0)=1×体力 ______
軽荷(1)=2×体力 ______
並荷(2)=3×体力 ______
重荷(3)=6×体力 ______
超重荷(4)=10×体力 ______

受動防御
鎧：______
盾：______
計



反応 +/− ______

能動防御

よけ	受け	止め
8	13	
＝移動力	武器技能÷2	盾技能÷2

防護点
鎧 ______ ：______
______ ：______ 計
：

特徴と癖

CP	
12	意志の強さ　3レベル
10	頑強　1レベル
15	スタミナ　2レベル
2	知名度　1レベル
-5	名誉重視
-5	尊敬（神崎に）
-10	負傷癖（左肩）
-10	誠実
-5	狭量（凶器にたよる奴）
-5 (癖)	無口／孤独が好き 歌舞伎が好き／酒の臭いが嫌い ベットだと眠りがあさい

武器と装備

装備名	攻撃型	致傷力	技能レベル	重量

計 kg

長射程武器

武器名	抜撃ち	正確さ	半致傷	最大射程

技能

技能	CP	レベル
ランニング	0.5	10
家具（木工）	4	15
生存（森林）	2	12
動植物知識	4	12

CP消費

能力値		140
特徴	有利	89
	不利	−35
癖		−5
技能		181
計		370

ガープス・リング★ドリーム【追加キャラクター・データ】

リングネーム　ディアナ・ライアル　本名　同左　プレイヤー
キャッチコピー　サバンナの黒豹　対戦記録／通算対戦数　戦　作成日　行動順
キャリア　平成3年デビュー　シングル　勝　敗　分　未使用CP　CP総計　250
容姿　魅力的　タッグ　勝　敗　分

防護点

基本	3
頑強(通常修正)	柔軟(関節修正) +2
通常防護 3	関節技防護 5

CP	リング★ドリーム必須特徴	
10	レスラータイプ	空中殺法
20	威厳	4レベル
5	団体規模	新日本女子プロレス
+5	加減	
	巨体(80kg以上必須)	

パーソナル・データ

身長　159　cm
体重　59　kg
出身地　ブラジル
プロレスラーを目指した経緯
キャラクターの背景

スタミナポイント
(体力1P＝スタミナ3P)

頭部
MAX(13)＝HT
右腕
MAX(13)＝HT
左腕
MAX(13)＝HT
胴体
MAX(26)＝HT×2
右足
MAX(13)＝HT
左足
MAX(13)＝HT

プロレス技能各種		CP	レベル	打撃力(＝基本致傷力+Lv/5)
プロレス/型	(肉/並)	8	17	1D-1 (＝基本致傷力)
プロレス 関節技	(肉/並)	2	15	1D+2
プロレス 空中殺法	(肉/並)	16	18	1D+2
プロレス 投げ技	(肉/並)	4	16	1D+2
プロレス 打撃技	(肉/並)	2	15	1D+2
プロレス 受身	(肉/並)	2	15	(基本致傷力なし)
レスリング		4	16	判定+2

技リスト

種別	技名・CP(レベル/威力)	ダメージ箇所	レベル	威力
打	エルボー ／W (0.5/0)	頭or胴	14	1D+2
投	フライングメイヤー (0.5/0)	胴	16	1D+2
	ボディスラム (0.5/0)	胴	16	1D+2
	水車落とし (0.5/0)	胴	12	1D+3
	バックドロップ ／O (2/0)	頭	12	1D+5
	フロントスープレックス (1/0)	胴	14	1D+4
	ジャーマンスープレックス ／O (2/0)	頭	10	1D+6
	J・O・スープレックス ／O (6/4)	頭	6	1D+10
関	逆エビ固め (0.5/0)	胴	15	1D+2
	スリーパーホールド (1/0)	頭	14	1D+3
	サソリ固め (0.5/0)	胴	12	1D+5
空	ドロップキック (0.5/4)	胴	17	1D+4
	高空ドロップキック (0.5/0)	頭	17	1D+3
	ダイビングボディプレス (0.5/0)	胴	18	1D+2
	ウラカン・ラナ ／O (0.5/0)	胴	14	1D+2
	フランケンシュタイナー ／O (1/0)	頭	13	1D+4
	ムーンサルトプレス ／O (1/0)	胴	14	1D+6
	トペ・スイシーダ (0.5/0)	胴	14	1D+5
	エルボー・スイシーダ (0.5/0)	頭	14	1D+6

種別	技名・CP(レベル/威力)	ダメージ箇所	レベル	威力
／O	フォール可			
／W	全力攻撃による二回攻撃可			

GURPS®
キャラクター・シート

名前 田中えり子　プレイヤー
容姿
背景

作成日	行動順
未使用CP	CP総計 205

CP	能力	値
20	体力 ST	12
45	敏捷力 DX	14
0	知力 IQ	10
45	生命力 HT	14

疲労

基本致傷力
突き：1D-1
振り：

負傷

移動 Mvmt
基本移動力 7+1.37 (敏+生)÷4
移動力 8 基本一荷重

荷重
無荷(0)=1×体力
軽荷(1)=2×体力
並荷(2)=3×体力
重荷(3)=6×体力
超重荷(4)=10×体力

受動防御
鎧：
盾：
計

能動防御

よけ	受け	止め
8	10	
=移動力	武器技能÷2	盾技能÷2

防護点
鎧 :
: 計
:

特徴と癖

CP	
10	頑強 1レベル
5	魅力的
10	我慢強さ
15	スタミナ 2レベル
2	知名度 1レベル
-5	名誉重視
-5	尊敬（神崎に）
-10	執念（打倒、神崎）
-10	直情
-5	狭量（インディペイント嫌い）
-5	正直
-5	声が大きい
(癖)	辛党
	寝相が悪い
	チャラチャラした奴が嫌い
	ジュースは果汁100%以外のまない

反応 +/-

武器と装備

装備名	攻撃型	致傷力	技能レベル	重量

計　kg

長射程武器

武器名	抜撃ち	正確さ	半致傷	最大射程

技能

技能	CP	レベル
自転車	0.5	13
水泳	1	14
ランニング	0.5	11

CP消費

能力値	110
特徴 有利	77
特徴 不利	-40
癖	-5
技能	63
計	205

ガープス・リング★ドリーム【追加キャラクター・データ】

リングネーム　プリティ西田	本名　西田 幸恵			プレイヤー	
キャッチコピー　爆弾アイドル	対戦記録／通算対戦数		戦	作成日	行動順
キャリア　平成元年デビュー	シングル	勝　敗	分	未使用CP	CP総計　280
容姿　超美人（超かわいい）	タッグ	勝　敗	分		

防護点

基本　3	
頑強（通常修正）	柔軟（関節修正）　+1
通常防護　3	関節技防護　4

リング★ドリーム必須特徴

CP	特徴	
10	レスラータイプ	投げ技
20	威厳	4レベル
5	団体規模	新日本女子プロレス
+5	加減	
	巨体（80kg以上必須）	

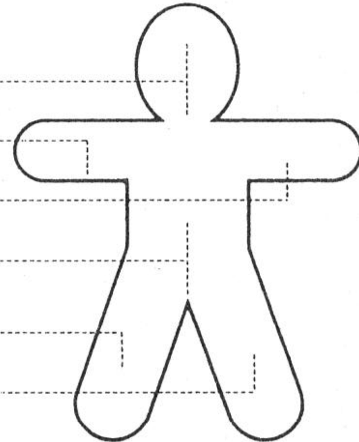
パーソナル・データ

身長　161　cm
体重　62　kg
出身地　北海道苫小牧市
プロレスラーを目指した経緯
キャラクターの背景

スタミナポイント

（体力1P＝スタミナ3P）

頭部
MAX（14）＝HT
右腕
MAX（14）＝HT
左腕
MAX（14）＝HT
胴体
MAX（28）＝HT×2
右足
MAX（14）＝HT
左足
MAX（14）＝HT



プロレス技能各種

技能		CP	レベル	打撃力（＝基本致傷力+Lv/5）
プロレス/型	（肉/並）	8	17	1D（＝基本致傷力）
プロレス 関節技	（肉/並）	2	15	1D+3
プロレス 空中殺法	（肉/並）	2	15	1D+3
プロレス 投げ技	（肉/並）	16	18	1D+3
プロレス 打撃技	（肉/並）	2	15	1D+3
プロレス 受身	（肉/並）	2	15	（基本致傷力なし）
レスリング		4	16	判定+2

技リスト

種別	技名・CP（レベル/威力）	ダメージ箇所	レベル	威力
投	フライングメイヤー　（0.5/0）	胴	18	1D+3
	ボディスラム　（0.5/0）	胴	18	1D+3
	アームホイップ　（0.5/0）	胴	18	1D+3
	水車落とし　（0.5/0）	胴	14	1D+4
	ネックブリーカー　（0.5/0）	頭	15	1D+4
	ノド輪落とし　（0.5/0）	頭	12	1D+6
	バックドロップ 10　（1/0）	頭	13	1D+6
	DDT　（1/0）	頭	15	1D+5
	フロントスープレックス　（0.5/0）	胴	15	1D+5
	ダブルアームスープレックス　（0.5/0）	胴	13	1D+6
	ジャーマンスープレックス 10　（1/0）	頭	11	1D+7
	タイガースープレックス 10　（1/0）	頭	8	1D+8
	テキーラサンライズ 10　（4/4）	頭	8	1D+11
打	張り手 1W　（0.5/0）	頭	14	1D+3
	ドロップキック　（0.5/0）	胴	14	1D+4
	ニードロップ　（0.5/0）	胴	14	1D+3
関	逆エビ固め　（0.5/0）	胴	15	1D+3
	腕ひしぎ十字固め　（0.5/0）	左or右腕	15	1D+3
	スリーパーホールド　（1/0）	頭	14	1D+4
空	セントーン　（1/0）	胴	14	1D+4
	トペ・コンヒーロ　（4/0）	胴	12	1D+6
	フットスタンプ　（0.5/0）	胴	13	1D+3

10　フォール可
1W　全力攻撃による二回攻撃可

GURPS®
キャラクター・シート

名前 ディアナ・ライアル　プレイヤー
容姿
背景

作成日	行動順
未使用CP	**CP総計**
	250

CP	能力	値	
20	体力 ST	12	疲労
60	敏捷力 DX	15	基本致傷力 突き：1D-1 振り：
20	知力 IQ	12	
30	生命力 HT	13	負傷

移動 Mvmt	基本移動力	移動力
	7+1.25	8
	(敏+生)÷4	基本−荷重

荷重
- 無荷(0)＝1×体力
- 軽荷(1)＝2×体力
- 並荷(2)＝3×体力
- 重荷(3)＝6×体力
- 超重荷(4)＝10×体力

受動防御
- 鎧：
- 盾：
- 計

能動防御

よけ	受け	止め
9	13	
＝移動力	武器技能÷2	盾技能÷2

防護点
- 鎧 ：
- ：　計
- ：

特徴と癖

CP	
5	魅力的
10	柔軟　2レベル
15	反射神経
8	意志の強さ　2レベル
5	動物共感
5	スタミナ　1レベル
4	知名度　2レベル
-24	足手まとい（幼い弟妹）
-5	正直
-1	誓い（ケガ人が出たら面倒を見る）
-5	尊敬（ソニックキャットに）
-5	プロレスの名誉
-5（癖）	動物に話しかける
	立ったまま寝ることができる
	狭いところが好き／辛党
	レターセットを集める趣味がある

反応 +/−

武器と装備

装備名	攻撃型	致傷力	技能レベル	重量

計　kg

長射程武器

武器名	抜撃ち	正確さ	半致傷	最大射程

技能	CP	レベル
ランニング	0.5	10
日本語	1	11
調理	4	14
動物使役	1	10(14)
乗馬	0.5	13(17)

CP消費

能力値		130
特徴	有利	92
	不利	-40
癖		-5
技能		63
計		250

ガープス・リング★ドリーム【追加キャラクター・データ】

リングネーム　ブラッディ井上	本名　井上　百合子		プレイヤー
キャッチコピー　レディゾンビー	対戦記録／通算対戦数　　戦	作成日	行動順
キャリア　昭和55年デビュー	シングル　勝　敗　分	未使用CP 6.5	CP総計 400
容姿　悪い（恐い）	タッグ　勝　敗　分		

防護点
基本　4

頑強（通常修正）	柔軟（関節修正）
+2	+1

通常防護　6　関節技防護　5

スタミナポイント
（体力1P＝スタミナ3P）

頭部 MAX(10)＝HT
右腕 MAX(10)＝HT
左腕 MAX(10)＝HT
胴体 MAX(20)＝HT×2
右足 MAX(10)＝HT
左足 MAX(10)＝HT

CP	リング★ドリーム必須特徴	
10	レスラータイプ	打撃技
35	威厳	7レベル
5	団体規模	新日本女子プロレス
+5	加減	
10	巨体（80kg以上必須）	

パーソナル・データ
身長　177　cm
体重　136　kg
出身地　秋田県大館市
プロレスラーを目指した経緯
キャラクターの背景

プロレス技能各種

		CP	レベル	打撃力（＝基本致傷力+Lv/5）
プロレス／型	（肉／並）	24		1D+2　（＝基本致傷力）
プロレス　関節技	（肉／並）	4	15	1D+5
プロレス　空中殺法	（肉／並）			
プロレス　投げ技	（肉／並）	8	16	1D+5
プロレス　打撃技	（肉／並）	40	20	1D+8
プロレス　受身	（肉／並）	40	20	（基本致傷力なし）
レスリング		4	15	判定+2
邪道戦闘		4	15	1D+5

技リスト

種別	技名・CP（レベル／威力）	ダメージ箇所	レベル	威力
打	キック /W　(0.5/0)	胴or右足	19	1D+8
	ラリアット　(0.5/8)	頭	19	1D+11
	張り手　(0.5/0)	頭	19	1D+8
	地獄突き　(0.5/0)	頭	19	1D+9
	地獄突き☆　(0.5/0)	頭	19	1D+9
	ギロチンドロップ　(0.5/0)	頭	19	1D+9
投	ボディスラム　(0.5/0)	胴	16	1D+5
	パイルドライバー　(0.5/0)	頭	12	1D+7
	パワーボム 10　(1/0)	頭	5	1D+11
	スプラッシュマウンテン 10　(4/0)	頭	4	1D+14
関	アルゼンチンバックブリーカー　(0.5/0)	胴	15	1D+6
	アイアンクロー　(0.5/0)	頭or胴	14	1D+6
邪	凶器攻撃 /W　(0.5/0)	頭or胴	15	1D+7

☆　手加減抜き技
10　フォール可
/W　全力攻撃による二回攻撃可

GURPS®

キャラクター・シート

名前 スパイダー菊池　プレイヤー
容姿
背景

作成日	行動順
未使用CP	**CP総計**
	360

CP	能力	値	
45	体力 ST	14	疲労
45	敏捷力 DX	14	基本致傷力　突き：1D　振り：
10	知力 IQ	11	
45	生命力 HT	14	負傷

移動 Mvmt	基本移動力	移動力
	7+1.37	8
	(敏+生)÷4	基本ー荷重

荷重
- 無荷(0)＝1×体力
- 軽荷(1)＝2×体力
- 並荷(2)＝3×体力
- 重荷(3)＝6×体力
- 超重荷(4)＝10×体力

受動防御
- 鎧：
- 盾：
- 計

反応　+/−

能動防御

よけ	受け	止め
9	14	
＝移動力	武器技能÷2	盾技能÷2

防護点
鎧　：
　　：　計
　　：

特徴と癖

CP	
25	頑強　2レベル
5	魅力的
5	スタミナ　1レベル
4	知名度　2レベル
15	反射神経
10	我慢強い（ギブアップ判定に+6）
-10	残忍
-15	サディスト
-10	癇癪
-5	狭量（小規模以下のプロレス団体に）
-5	事あるごとにニヤリと笑う
(癖)	人を脅すときは耳元でささやく様に話す
	でしゃばり
	恨みは忘れないようにメモする
	血の臭いが好き

技能

技能	CP	レベル
ランニング	0.5	11
バイク（限定解除）	1	13
運転（普通免許）	1	13
機械工（自動車）	2	12
調理	2	12

武器と装備

装備名	攻撃型	致傷力	技能レベル	重量
			計	kg

長射程武器

武器名	抜撃ち	正確さ	半致傷	最大射程

CP消費

能力値		145
特徴	有利	109
	不利	−40
癖		−5
技能		151
計		360

ガープス・リング★ドリーム【追加キャラクター・データ】

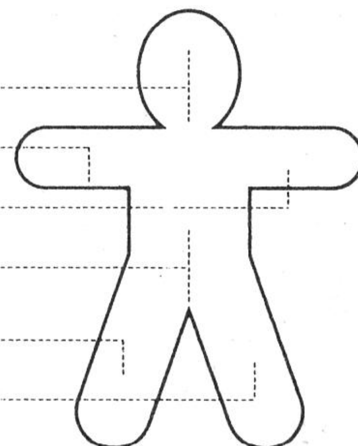
リングネーム 田中 えり子	本名 田中 恵理子		プレイヤー
キャッチコピー 火の玉娘	対戦記録／通算対戦数	戦	作成日 / 行動順
キャリア 平成4年度デビュー	シングル	勝 敗 分	未使用CP / CP総計 205
容姿 魅力的	タッグ	勝 敗 分	

防護点

基本	3
頑強(通常修正)	柔軟(関節修正)
+1	
通常防護 4	関節技防護 3

スタミナポイント
(体力1P＝スタミナ3P)

頭部
MAX(14)＝HT
右腕
MAX(14)＝HT
左腕
MAX(14)＝HT
胴体
MAX(28)＝HT×2
右足
MAX(14)＝HT
左足
MAX(14)＝HT



CP	リング★ドリーム必須特徴	
10	レスラータイプ	打撃技
15	威厳	3レベル
5	団体規模	新日本女子プロレス
+5	加減	
	巨体(80kg以上必須)	

パーソナル・データ

身長	155	cm
体重	56	kg
出身地	東京都八王子市	

プロレスラーを目指した経緯
キャラクターの背景

プロレス技能各種

		CP	レベル	打撃力(＝基本致傷力+Lv/5)
プロレス/型	(肉/並)	8	16	1D-1 (＝基本致傷力)
プロレス 関節技	(肉/並)	4	15	1D+2
プロレス 空中殺法	(肉/並)	4	15	1D+2
プロレス 投げ技	(肉/並)	4	15	1D+2
プロレス 打撃技	(肉/並)	8	16	1D+2
プロレス 受身	(肉/並)	4	15	(基本致傷力なし)
レスリング		1	13	判定+1

技リスト

種別	技名・CP(レベル/威力)		ダメージ 箇所	レベル	威力
打	ヘットバッド 1W	(2/0)	頭	16	1D+2
	エルボー 1W	(1/0)	頭or胴	16	1D+2
	チョップ 1W	(1/0)	頭or胴	16	1D+2
	ショルダーアタック	(1/0)	胴	1	1D+2
	エルボードロップ	(0.5/0)	胴	15	1D+4
	ドロップキック	(0.5/0)	胴	15	1D+3
	裏拳	(2/8)	頭	12	1D+7
投	フライングメイヤー	(0.5/0)	胴	15	1D+2
	水車落とし	(2/0)	胴	13	1D+3
	バックドロップ 10	(1/0)	頭	10	1D+5
	フロントスープレックス	(0.5/0)	胴	12	1D+4
	ジャーマンスープレックス 10	(1/4)	頭	8	1D+7
関	スリーパーホールド	(1/0)	頭	14	1D+3
	腕ひしぎ逆十字固め	(0.5/0)	左or右腕	15	1D+2
	ドラゴンスリーパー	(1/0)	頭・右腕	13	1D+4
	脇固め	(0.5/0)	左or右腕	13	1D+3

種別	技名・CP(レベル/威力)	ダメージ 箇所	レベル	威力

GURPS®
キャラクター・シート

名前 ブラッディ井上　　プレイヤー
容姿
背景

作成日	行動順
未使用CP	**CP総計**
6.5	400

CP	能力値	値
125	体力 ST	18
45	敏捷力 DX	14
-10	知力 IQ	9
0	生命力 HT	10

疲労

基本致傷力
突き：1D+2
振り：

負傷

移動 Mvmt	基本移動力	移動力
	6+1	7
	(敏+生)÷4	基本－荷重

荷重
無荷(0)＝1×体力
軽荷(1)＝2×体力
並荷(2)＝3×体力
重荷(3)＝6×体力
超重荷(4)＝10×体力

受動防御
鎧：
盾：
計

能動防御

よけ	受け	止め
8	14	
＝移動力	武器技能÷2	盾技能÷2

防護点
鎧　：
　　：　計
　　：



反応　+/－

技能

技能	CP	レベル
ランニング	1	8
水泳	1	14
調理	2	10

武器と装備

装備名	攻撃型	致傷力	技能レベル	重量

計　kg

特徴と癖

CP	特徴と癖
25	頑強　2レベル
5	柔軟　1レベル
25	スタミナ　3レベル
2	知名度　1レベル
10	我慢強さ（ギブアップ判定+6）
5	反射神経
-10	義務感（凶獣に対して）
-5	バカカ
-10	負傷癖（腰）
-5	名誉重視
-5	悪い容貌（恐い）
-5 (癖)	銀製のハシを持ち歩く
	城に興味がある
	貧乏ゆすり
	日本茶好き
	ケーキが嫌い

長射程武器

武器名	抜撃ち	正確さ	半致傷	最大射程

CP消費

項目		CP
能力値		150
特徴	有利	137
	不利	－35
癖		－5
技能		146.5
計		393.5

ガープス・リング★ドリーム【追加キャラクター・データ】

リングネーム	アントラー 山口	本名	山口 俊子				プレイヤー	
キャッチコピー	魔王の娘	対戦記録／通算対戦数				戦	作成日	行動順
キャリア	昭和63年デビュー	シングル		勝	敗	分	未使用CP	CP総計 375
容姿		タッグ		勝	敗	分		

防護点

基本 4

頑強(通常修正)	柔軟(関節修正)
+1	+1

通常防護 5　関節技防護 5

リング★ドリーム必須特徴

CP	リング★ドリーム必須特徴	
10	レスラータイプ	投げ技
30	威厳	6レベル
5	団体規模	新日本女子プロレス
+5	加減	
	巨体(80kg以上必須)	

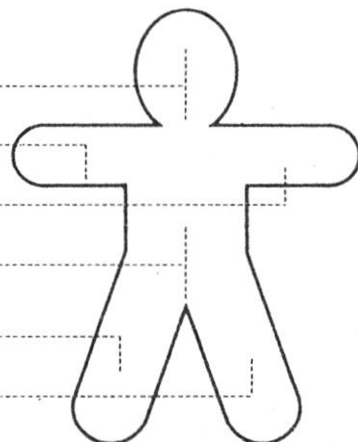
パーソナル・データ

身長 165 cm
体重 76 kg
出身地 広島県 広島市
プロレスラーを目指した経緯
キャラクターの背景

スタミナポイント

(体力1P＝スタミナ3P)

頭部
MAX(11)＝HT
右腕
MAX(11)＝HT
左腕
MAX(11)＝HT
胴体
MAX(22)＝HT×2
右足
MAX(11)＝HT
左足
MAX(11)＝HT



プロレス技能各種

プロレス技能各種		CP	レベル	打撃力(＝基本致傷力+Lv/5)
プロレス/型	(肉/並)	16	19	1D+1 (＝基本致傷力)
プロレス 関節技	(肉/並)	8	18	1D+4
プロレス 空中殺法	(肉/並)	8	18	1D+4
プロレス 投げ技	(肉/並)	24	20	1D+5
プロレス 打撃技	(肉/並)	8	18	1D+4
プロレス 受身	(肉/並)	24	20	(基本致傷力なし)
レスリング		2	16	判定+2
邪道戦闘		1	15	1D+3

技リスト

種別	技名・CP(レベル/威力)		ダメージ 箇所	レベル	威力
打	ショルダーアタック	(0.5/0)	胴	18	1D+4
	チョップ /w	(0.5/0)	頭or胴	18	1D+4
	エルボー /w	(0.5/0)	頭or胴	17	1D+4
	ラリアット	(0.5/16)	頭	17	1D+8
	ドロップキック	(0.5/0)	胴	17	1D+5
	エルボードロップ	(0.5/0)	胴	16	1D+6
	モンゴリアンチョップ	(0.5/0)	頭	16	1D+5
	低空ドロップキック	(0.5/0)	左or右足	16	1D+5
	スライディングキック	(0.5/0)	胴	15	1D+5
	高空ドロップキック	(0.5/0)	頭	17	1D+5
投	フライングメイヤー	(0.5/0)	胴	20	1D+5
	ボディスラム	(0.5/0)	胴	20	1D+5
	アームホイップ	(0.5/0)	胴	20	1D+5
	水車落とし	(0.5/0)	胴	18	1D+6
	ブロックバスター /0	(0.5/0)	胴	18	1D+6
	パワースラム	(0.5/0)	胴	15	1D+7
	エアプレーンスピン	(0.5/0)	胴	17	1D+7
	バックドロップ /0	(1/0)	胴	15	1D+8
	パイルドライバー	(1/0)	頭	17	1D+7
	ブレーンバスター	(0.5/0)	胴	15	1D+8
	DDT	(0.5/0)	頭	16	1D+7
	フロントスープレックス	(0.5/0)	胴	17	1D+7
	ジャーマンスープレックス/0	(1/0)	頭	13	1D+9

種別	技名・CP(レベル/威力)		ダメージ 箇所	レベル	威力
投	ジャイアントスイング	(1/0)	胴	15	1D+6
	パワーボム /0	(2/0)	頭	10	1D+11
	ナイアガラドライバー/0	(4/8)	頭	10	1D+14
関	逆エビ固め	(0.5/0)	胴	18	1D+4
	キャメルクラッチ	(0.5/0)	頭・胴	18	1D+4
	アームブリーカー	(0.5/0)	左or右腕	17	1D+5
	アルゼンチンバックブリーカー	(0.5/0)	胴	17	1D+5
	腕ひしぎ逆十字固め	(0.5/0)	左or右腕	18	1D+5
	スリーパーホールド	(0.5/0)	頭	16	1D+5
	スリーパーホールド☆	(0.5/0)	頭	16	1D+5
	カンパーナ	(0.5/0)	胴	14	1D+5
	吊り天井固め	(0.5/0)	胴	15	1D+5
	スパイダーネスト	(1/0)	頭・胴・両足	13	1D+7
空	セントーン	(0.5/0)	胴	16	1D+5
	トペ・コンヒーロ	(2/0)	胴	13	1D+7
	ウラカン・ラナ /0	(0.5/0)	胴	14	1D+4
	フランケンシュタイナー/0	(2/0)	頭	13	1D+6
	プランチャ・スイシーダ	(0.5/0)	胴	15	1D+6
	トペ・レベルサ	(1/0)	胴	14	1D+5
	レッグラリアート	(0.5/0)	頭	13	1D+7

/0…フォール可　/w…全力攻撃による二回攻撃可.

GURPS®
キャラクター・シート

名前 友野なるみ	プレイヤー	作成日	行動順
容姿		未使用CP	CP総計
背景			

CP	能力値		
45	体力 ST 14	疲労	
60	敏捷力 DX 15	基本致傷力 突き：1D 振り：	
0	知力 IQ 10		
10	生命力 HT 11	負傷	

移動 Mvmt	基本移動力	移動力
	6.5+1.12 (敏+生)÷4	7 基本−荷重

荷重
無荷(0)=1×体力
軽荷(1)=2×体力
並荷(2)=3×体力
重荷(3)=6×体力
超重荷(4)=10×体力

受動防御
鎧：
盾：
計

能動防御

よけ	受け	止め
7	12	
=移動力	武器技能÷2	盾技能÷2

防護点
鎧 ：
：計
：

特徴と癖

CP	
10	頑強 1レベル
5	スタミナ 1レベル
5	柔軟 1レベル
10	我慢強さ(ギブアップ判定に+6)
2	知名度 1レベル
-5	誓い(ファンは大切にする)
-10	ホラー恐怖症
-10	近視
-5	名誉重視
-5	尊敬(アントラー山口に)
-5	正直
-5 (癖)	困ると愛想笑いをしてしまう
	人の勢いにのせられやすい
	騒がしい音楽は嫌い
	浴衣が好き
	温泉の効能にこだわる

反応 +/−

武器と装備

装備名	攻撃型	致傷力	技能レベル	重量
			計	kg

長射程武器

武器名	抜撃ち	正確さ	半致傷	最大射程

技能

技能	CP	レベル
調理	2	11
ランニング	1	9
コンピュータ	1	10

CP消費

能力値		115
特徴	有利	72
	不利	−40
癖		−5
技能		63
計		205

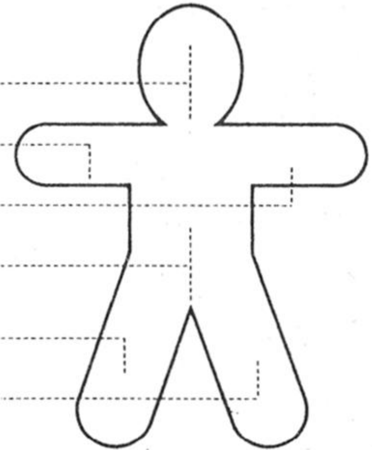
ガープス・リング★ドリーム【追加キャラクター・データ】

リングネーム スパイダー菊池	本名 菊地 良子	プレイヤー	
キャッチコピー 猛毒蜘蛛	対戦記録／通算対戦数　戦	作成日	行動順
キャリア 平成元年/元・世界空手王者	シングル　勝　敗　分	未使用CP	CP総計 360
容姿 魅力的	タッグ　勝　敗　分		

防護点

基本	4
頑強(通常修正)	柔軟(関節修正)
+2	
通常防護 6	関節技防護 4

スタミナポイント
(体力1P＝スタミナ3P)



頭部 MAX(14)＝HT
右腕 MAX(14)＝HT
左腕 MAX(14)＝HT
胴体 MAX(28)＝HT×2
右足 MAX(14)＝HT
左足 MAX(14)＝HT

リング★ドリーム必須特徴

CP	特徴	
5	レスラータイプ	格闘技スタイル
30	威厳	6レベル
5	団体規模	新日本女子プロレス
+5	加減	
	巨体(80kg以上必須)	

パーソナル・データ

身長 170 cm
体重 73 kg
出身地 静岡県清水市
プロレスラーを目指した経緯
キャラクターの背景

プロレス技能各種

技能		CP	レベル	打撃力(＝基本致傷力+Lv/5)
プロレス/型	(肉/並)	4	15	1D (＝基本致傷力)
プロレス 関節技	(肉/並)	4	15	1D+3
プロレス 空中殺法	(肉/並)			
プロレス 投げ技	(肉/並)	4	15	1D+3
プロレス 打撃技	(肉/並)			
プロレス 受身	(肉/並)	40	20	(基本致傷力なし)
空手		48	20	1D+4
レスリング		0.5	12	判定+1

技リスト

種別	技名・CP(レベル/威力)		ダメージ箇所	レベル	威力
空	キック/W	(0.5/16)	足or胴	19	1D+7
	ハイキック/W	(0.5/4)	頭	17	1D+5
	正拳☆	(0.5/4)	頭or胴	19	1D+5
	かかと落とし	(0.5/8)	胴	17	1D+8
	スピンキック	(0.5/4)	頭or胴	14	1D+4
投	ボディスラム	(0.5/0)	胴	15	1D+3
	ブロックバスター/D	(0.5/0)	胴	13	1D+4
	パイルドライバー	(0.5/0)	頭	11	1D+5
	フライングメイヤー	(0.5/0)	胴	15	1D+3
	フロントスープレックス	(0.5/0)	胴	12	1D+5
	ノーザンライトスープレックス/S	(0.5/0)	胴	10	1D+5
関	足四の字固め	(0.5/0)	左・右足	15	1D+4
	アイアンクロー	(1/0)	頭	15	1D+4
	コブラツイスト	(1/0)	胴	10	1D+6

GURPS キャラクター・シート

名前	アントラー山口	プレイヤー	
容姿			
背景			

作成日	行動順
未使用CP	CP総計
	375

CP	能力値		
60	体力 ST	15	疲労:
80	敏捷力 DX	16	基本致傷力 突き：1D+1
0	知力 IQ	10	振り：
10	生命力 HT	11	負傷:

移動 Mvmt	基本移動力 (敏+生)÷4	移動力 基本−荷重
	6.75+1.25	8

荷重
- 無荷(0)＝1×体力
- 軽荷(1)＝2×体力
- 並荷(2)＝3×体力
- 重荷(3)＝6×体力
- 超重荷(4)＝10×体力

受動防御
- 鎧：
- 盾：
- 計

能動防御

よけ ＝移動力	受け 武器技能÷2	止め 盾技能÷2
9	14	

防護点
- 鎧 ：
- ： 計
- ：

特徴と癖

CP	
15	スタミナ 2レベル
10	頑強 1レベル
5	柔軟 1レベル
4	知名度 2レベル
10	我慢強さ(ギブアップ判定+6)
15	反射神経
-5	名誉重視
-5	お祭り好き
-5	尊敬(ブラッディ井上に)
-5	つっこみ
-15	酒乱
-5	誓い(40歳までは現役レスラーを続ける)
-5	若手をからかうのが趣味
(癖)	物事は良い方に考える／若手の教育に熱心
	熱血タイプ／すぐ怒る
	若手レスラーをからかうのが趣味



反応 +/−

武器と装備

装備名	攻撃型	致傷力	技能レベル	重量

計 kg

長射程武器

武器名	抜撃ち	正確さ	半致傷	最大射程

技能

技能	CP	レベル
ランニング	2	10
指導	6	12
演劇	6	12

CP消費

能力値	150
特徴 有利	109
特徴 不利	-40
癖	-5
技能	161
計	375

ガープス・リング★ドリーム【追加キャラクター・データ】

リングネーム	本名	プレイヤー
キャッチコピー	対戦記録／通算対戦数　　戦	作成日　　行動順
キャリア	シングル　勝　敗　分	未使用CP　　CP総計
容姿	タッグ　勝　敗　分	

防護点
基本

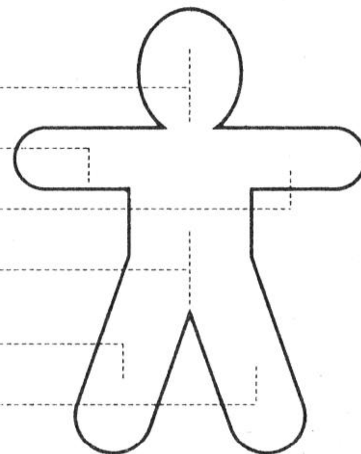
頑強(通常修正)	柔軟(関節修正)
通常防護	関節技防護

CP	リング★ドリーム必須特徴
	レスラータイプ
	威厳
	団体規模
+5	加減
	巨体(80kg以上必須)

パーソナル・データ
身長　　cm
体重　　kg
出身地
プロレスラーを目指した経緯
キャラクターの背景

スタミナポイント
(体力1P＝スタミナ3P)

頭部
MAX(　)＝HT
右腕
MAX(　)＝HT
左腕
MAX(　)＝HT
胴体
MAX(　)＝HT×2
右足
MAX(　)＝HT
左足
MAX(　)＝HT



プロレス技能各種

	CP	レベル	打撃力(＝基本致傷力+Lv/5)
プロレス/型 (肉/並)			(＝基本致傷力)
プロレス 関節技 (肉/並)			
プロレス 空中殺法 (肉/並)			
プロレス 投げ技 (肉/並)			
プロレス 打撃技 (肉/並)			
プロレス 受身 (肉/並)			(基本致傷力なし)

技リスト

種別	技名・CP(レベル/威力)	ダメージ箇所	レベル	威力	種別	技名・CP(レベル/威力)	ダメージ箇所	レベル	威力

ガープス・リング★ドリーム【追加キャラクター・データ】

リングネーム	友野 なるみ	本名	友野 成美				プレイヤー		
キャッチコピー	ヤングドラゴン	対戦記録／通算対戦数				戦	作成日	行動順	
キャリア	平成4年デビュー	シングル		勝	敗	分	未使用CP	CP総計	205
容姿		タッグ		勝	敗	分			

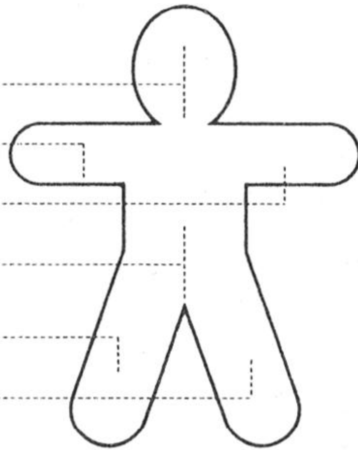
防護点

基本	3
頑強（通常修正）	柔軟（関節修正）
+1	+1
通常防護 4	関節技防護 4

スタミナポイント

（体力1P＝スタミナ3P）

頭部
MAX(11)＝HT
右腕
MAX(11)＝HT
左腕
MAX(11)＝HT
胴体
MAX(22)＝HT×2
右足
MAX(11)＝HT
左足
MAX(11)＝HT



リング★ドリーム必須特徴

CP	リング★ドリーム必須特徴	
10	レスラータイプ	スタンダード＋格闘技
20	威厳	4レベル
5	団体規模	新日本女子プロレス
+5	加減	
	巨体(80kg以上必須)	

パーソナル・データ

身長 170 cm
体重 71 kg
出身地 神奈川県相模原市
プロレスラーを目指した経緯
キャラクターの背景

プロレス技能各種

プロレス技能各種		CP	レベル	打撃力(＝基本致傷力+Lv/5)
プロレス/型	(肉/並)	4	16	1D (＝基本致傷力)
プロレス 関節技	(肉/並)			
プロレス 空中殺法	(肉/並)			
プロレス 投げ技	(肉/並)	2	15	1D+3
プロレス 打撃技	(肉/並)	2	15	1D+3
プロレス 受身	(肉/並)	16	18	(基本致傷力なし)
柔道		16	17	1D+3
レスリング		0.5	13	判定+1

技リスト

種別	技名・CP(レベル/威力)		ダメージ箇所	レベル	威力
柔	腕ひしぎ逆十字固め	(0.5/0)	左or右腕	17	1D+3
	膝十字固め	(0.5/0)	左or右足	16	1D+4
	一本背負い	(1/0)	胴	15	1D+5
	裸絞め	(0.5/0)	頭	14	1D+5
	脇固め	(0.5/4)	左or右腕	15	1D+5
投	フライングメイヤー	(1/0)	胴	18	1D+3
	フロントスープレックス	(0.5/0)	胴	14	1D+5
	裏投げ	(1/8)	頭	11	1D+8
	ボディスラム	(0.5/0)	胴	17	1D+3
打	キック/w	(0.5/0)	左足or胴	12	1D+3

種別	技名・CP(レベル/威力)	ダメージ箇所	レベル	威力

SNEAKER G BUNKO

GURPS®

少女たちのテンカウント

ガープス・リング★ドリーム・リプレイ

泥士朗と実験室



角川スニーカー・G文庫

884-2
520

少女たちのテンカウント
ガープス・リング★ドリーム・リプレイ

G

泥士朗と実験室

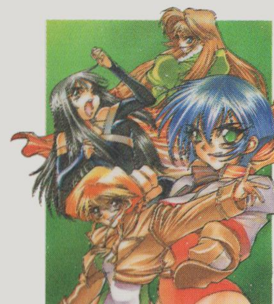
角川スニーカー・G文庫





ISBN4-04-488402-1

C0176 P520E 定価520円
（本体505円）



SNEAKER G BUNKO

磨き抜かれた技、鍛え上げられた肉体、熱くたぎるハートが、華麗にそして豪快に四角いリングの中でぶつかり合う。そしてチャンピオンを名乗れるのは、最後まで勝ち残ったひとりだけ……それが女子プロレスの世界だ!!『コンプRPG』に連載され大好評を博しているリプレイシリーズの中から、若手レスラーが這い上がっていく姿を描いた第一部・若手激闘編に、連載時には語られなかったエピソードや書き下ろし小説を加え、パワーアップした異色の熱血プロレスRPGリプレイ、ついに見参!!

角川スニーカー・G文庫

汎用RPGルールブック
ガープス・ベーシック
スティーブ・ジャクソン　安田 均監修　佐脇洋平とグループSNE編訳

汎用RPG呪文ガイド
ガープス・マジック
スティーブ・ジャクソン　安田 均監修　佐脇洋平とグループSNE編訳

汎用RPG格闘技ガイド
ガープス・マーシャルアーツ
スティーブ・ジャクソン　安田 均監修　佐脇洋平とグループSNE編訳

汎用RPG超能力ガイド
ガープス・サイオニクス
スティーブ・ジャクソン・ゲームズ
安田 均監修　佐脇洋平とグループSNE編訳

ガープスがよくわかる本
安田 均監修　佐脇洋平とグループSNE

7つの月の世界ワールドガイド
ガープス・ルナル
安田 均監修　友野 詳とグループSNE

妖怪アクションRPG
ガープス・妖魔夜行
安田 均監修　山本 弘・友野 詳とグループSNE

女子プロレス最強伝説
ガープス・リング★ドリーム
泥 士朗と実験室　佐脇洋平監修

少女たちのテンカウント
ガープス・リング★ドリーム・リプレイ
泥 士朗と実験室



カバー　暁印刷

泥　士朗

1969年神奈川県生まれ。某コンピュータ・ゲーム会社に二年勤めた後、風の吹くままに仲間と「すたじお実験室」を設立。「マギウス・天地無用RPG」「マギウス・天地無用RPG騒動無用」(富士見ドラゴンブック)などのヒット作を飛ばしつつ、さまざまな方面で快進撃を続ける。

すたじお実験室

1993年設立。プランナー、イラストレーター、ライターを擁するヴィジュアル企画部、コンピュータ・ゲーム制作のソフト部に属するエキスパートからなる、若手クリエイターの団体である。



カバーイラスト/安西真(実験室)
デザイン/小林博明(K Plus artworks)
スティーブ・ジャクソン・ゲームズ承認済

少女たちのテンカウント

ガープス・リング★ドリーム・リプレイ

泥士朗と実験室



9899

少女たちのテンカウント

ガープス・リング★ドリーム・リプレイ



泥士朗と実験室

角川スニーカー・G文庫

9899

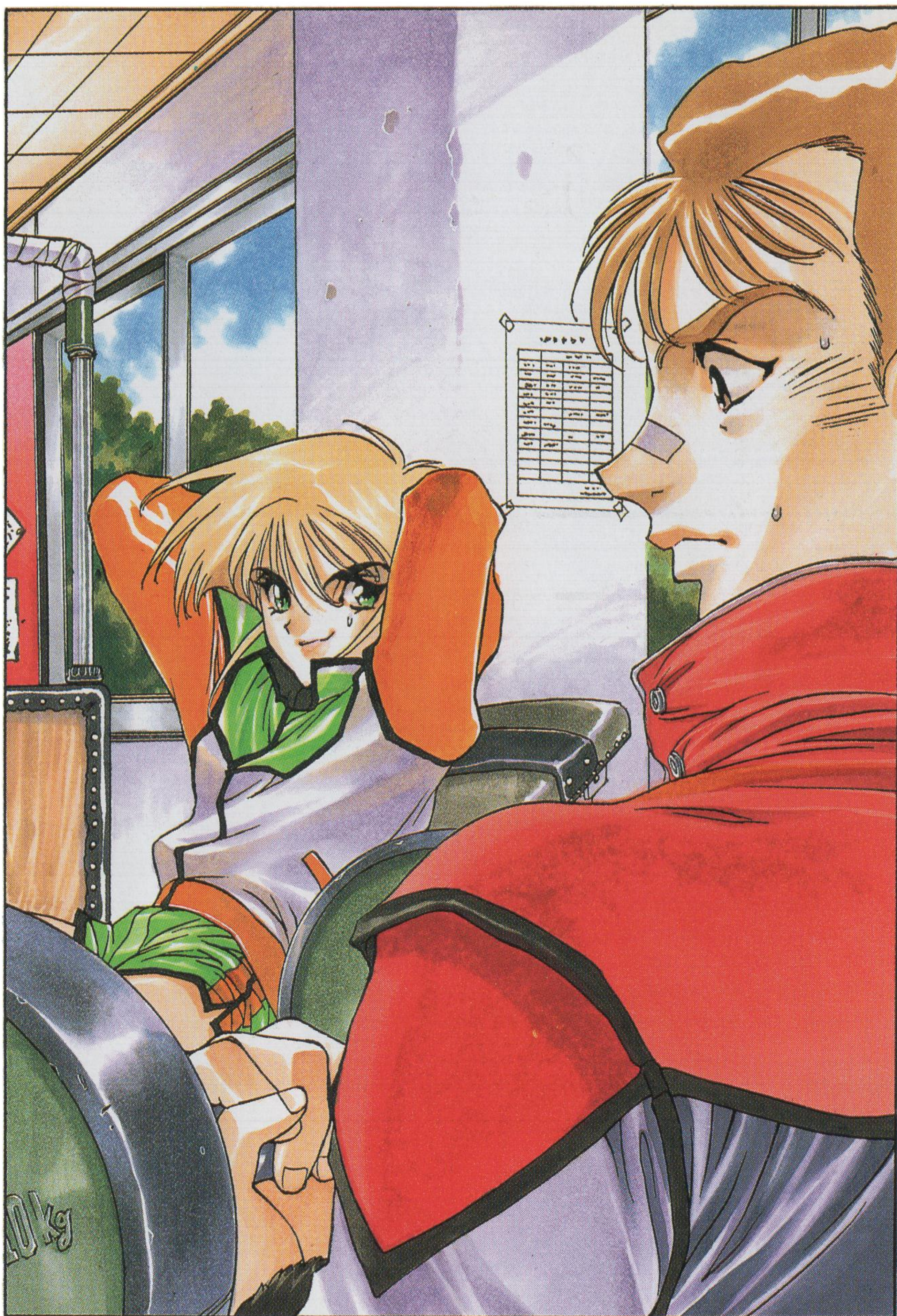
SNEAKER G BUNKO

少女たちのテンカウント

ガープス・リング★ドリーム・リプレイ



弱肉強食がリングの掟。たとえ同期であろうとも、
上へあがる踏み台にする！
若手ナンバーワンになるのは……あたしだ！！



GM　まぁ、怖いわな。なんたって元・世界女子空手チャンピオン。オマケにサディストときている。

こずえ　たちはだかるカベは大きいほうが自分の成長につながるって田舎(いなか)のおにいちゃんも言ってたし。

なみき　田舎のおにいちゃん？（ぴくりと反応する）

こずえ　ええ。

なみき　……わかったわ、こずえ。お互い全力を……いいえ、死力を尽くして戦いましょう。あたしは今決めたわよ！

GM　やっとその気になったか。では早速試合だ……結果は記事形式で載せるから。

挑戦権は渡さない！意地のぶつかりあった若手対決!!



「今日のタッグ、菊池さんへの挑戦権がかかっているんですよ」

試合前のインタビューで田中が闘志あふれる目でそう言った。なるほど、そう言われてみれば今日はみんなの顔つきが違う。

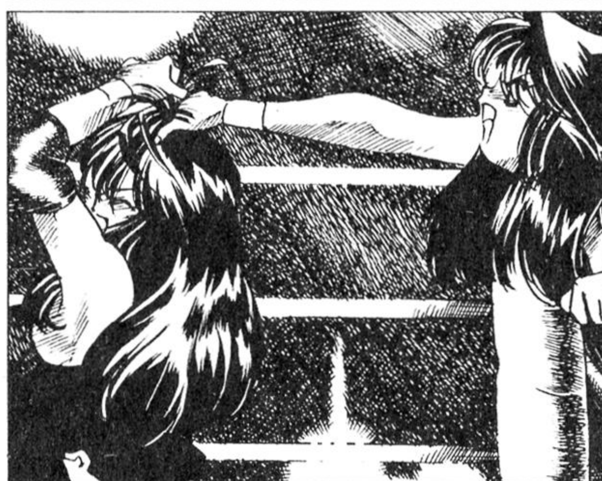
試合は山村の長時間のキャメルクラッチで始まった。ねちっこく絞り上げ、ロープに届きそうになると熊野の蹴りが襲う。なんとか田中にタッチしても山村の気迫を崩すことができない。田中の髪をつかんで引きずりまわすなど、まさに「意地悪女」の本領発揮だ。熊野との連係もうま

週刊女子プロレス









タッグマッチ

山村なみき	時間切れ	田中えり子
熊野涼子	引き分け	鰺原こずえ

くかみあい、鰺原はジャーマンやDDTもカットされてなすすべがない。

試合の流れが変わったのは15分過ぎ、鰺原のフットスタンプからだった。その場とびのフットスタンプが雨あられと山村を襲う。救助に飛び込んできた熊野にもムーンサルトキック、鰺原はがむしゃらに攻めまくった。ただ少しがむしゃらすぎたのか、攻めに専念しすぎた鰺原はお返しの蹴りをまともにくってしまう。衝撃で失神状態となる鰺原、これがタッグでなかったらそのまま決着がついていた。結局、試合は場外乱闘の間に時間切れとなり、菊池への挑戦権獲得は明日の試合に持ち越された。

試合後、失神という醜態をさらしてしまった鰺原などは落ち込んでいたが、若手らしい気迫は十分に感じられた。

（藤田）

くやしさをバネに……

こずえ　……全然試合がかみあわなかった。
なみき　自己嫌悪だわ。
ＧＭ　まぁ、ＧＭとしてはプレイ最初の試合だからそんなこともあるさという感じなんだが……キャラクターとしてはそうもいかんな。試合後の控え室で山口が言うぞ。
山口（ＧＭ）　……なんだよおまえら、今の試合は。
こずえ　（本当に悔しそうに）しょっぱくてすみませんでした……。

しょっぱいとは、見ていてつまらない試合、華のない試合のこと。彼女らは「勝つため」の戦いにこだわりすぎたのだ。格闘ゲームで言うなら「待ちガ○ル」とかいう感じだろうか。

ＧＭ　まぁソニックはなぐさめるけどね。
ソニック（ＧＭ）　だいじょぶだぉ、みんながんばってたもん、いーこいーこ。
なみき　あぁ、でも今みたいな試合……日高さんが見てたら身の破滅よ、あの人絶対に許してくれないもの。


3月15日.
浜アリーナ

涼子　ですよね……。

日高も怖い先輩の一人である。しかし、こいつら先輩を気にしすぎ。問題は注意されたことをどうやって血肉にすっかなんだよ。

山口（GM）　人に注意されることを怖がってたらダメだろ、問題は注意されたことをどうやって血肉にすっかなんだよ。

なみき　はい、そのとおりです！

涼子　うす、山口さん！

こずえ　菊池さんへの挑戦はどうなっちゃうんでしょう？

山口（GM）　まぁ今日の試合見た限りじゃ挑戦権なんぞ言ってらんないけどさ。

こずえ　はい……（うなだれる）。

山口（GM）　明日の試合次第だね、明日は誰と誰よ？

涼子　あたしは同じ『凶獣』の同期、友野なるみ（NPC）とシングルっす。

こずえ　えっと、あたしは……。

なみき　あんたはあたしとの試合よ。

こずえ　え、そぉなんですかぁ？

なみき　そうよ、負けないわよ……あんたなんかには。

こずえ　あたしだって、負けません。
山口（GM）　なるほど、じゃあ明日の試合で活躍した奴（やつ）が挑戦できるってこったね。
涼子　うーし！
なみき　あれ、えり子は？
GM　新人は毎日試合が組まれるとは限らない。えり子は明日お休み。
なみき　じゃあ挑戦権ないんだ。（意地悪そうに）じゃああんたの分まであたしが頑張ってあげるからね（笑）。
GM　さすがに悔しそうな顔をしてる。
こずえ　負けません！
山口（GM）　はいはい、納得（なっとく）がいったらセコンドいきな、若手にゃ腐るほど仕事あんだろうが。
一同　はいっ!!

こうして挑戦権を得る試合は翌日にもちこされた。最初は乗り気でなかったなみきも、実際に戦って闘争心が刺激されたのかやる気まんまん。プロレスゲームである以上、やはりそーでなくては。

さて、その結果は……。

鰺原、先輩・山村から挑戦権を強奪!!

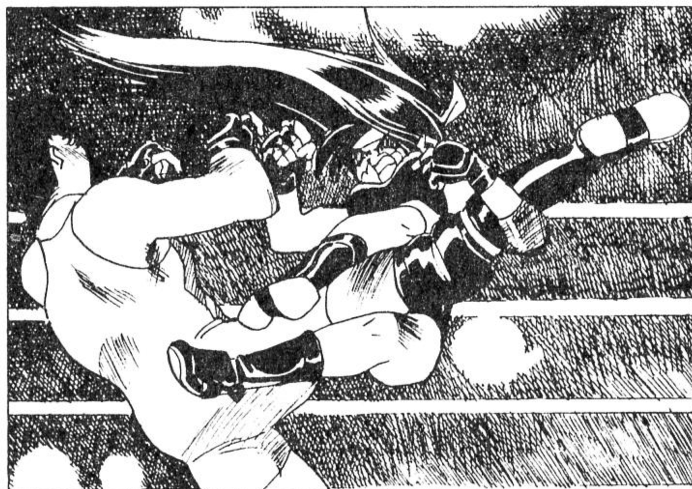


菊池への挑戦権をかけた第2ラウンドは友野対熊野、山村対鰺原の試合で、最も活躍したと思われる選手に与えられることになった。何かにつけて選手同士を競わせるやり方は、弱肉強食の新女らしい。

その結果、菊池への挑戦権は鰺原が獲得したわけだが……正直、私の予想では鰺原はこないと思った。熊野の蹴りや友野の関節、山村の「毒」に比べて鰺原はあまりにも軽く迫力にとぼしかったからだ。

実際に鰺原は序盤、山村の執拗なスリーパーに苦しみ、手も足も出なかった。昨日に続いて今日も山村の毒が咲き乱れ、順当な結果になると





シングルマッチ
友野なるみ（時間切れ引き分け）熊野涼子
●山村なみき（11分12秒 体固め）鰺原こずえ○

思った。しかし、この日は鰺原の気迫が山村の毒を上回ったのだ。

山村の攻撃をしのぎきると場外へたたき落としそのままフットスタンプ。3メートルの高度差から繰り出されたこの技は説得力十分で、山村を失神へ追い込んだ。昨日のお返しというわけか。

もちろん後輩にお返しされて黙っている山村ではないのだが、鉄柱へのフェイスバスターを決めて鰺原を大流血に追い込むも、鰺原はさらに強力な「隠し技」を持っていた。

ノーザンライトボム！

唐突に出されたあまりに危険な技に山村はマットに沈んだ。この気迫が菊池にどこまで通用するか……。

（藤田）

控え室にて……

やはりプレイヤーの闘争心に火がつくと試合も面白い。最初の熊野対友野は両者相手を追い込んでの十五分時間切れ引き分け、最初の試合がしょっぱかったので時間を短くしたのだが、これならもっと長くても良かった気もする。

次の山村対鰺原も一進一退の激しい攻防のあとの見事な決め技勝利。試合後、両プレイヤーがしばらく果てて起き上がれないほどの白熱ぶりというのがマル（一説には徹夜あけの疲労で起き上がれなかったという話もあるが）。

なみき　うう……よりによってノーザンライトボムでクリティカルするなんてあんまりよ（果てた状態のまま）。

GM　頭部に三倍ダメージじゃあねぇ。

こずえ　フロック（偶然）でしょう。なみきさんが場外に飛んだときに自爆したのと、最後のクリティカルがなきゃ（こちらも果てたまま）。

なみき　フロックでも負けは負けよ、あぁ、プレイヤーの首まで痛い気がするわ（笑）。

涼子　なみきさん大丈夫ですか？

第二話　隠された真相



猛毒蜘蛛（スパイダー菊池）のゆとりを消した!!
鰺原、名誉のTKO負け


ドギィン

警官（GM） あ、こちら渋谷警察署ですが……失礼ですが、そちらに山村なみきさんという方が居られるというのは本当でしょうか？
こずえ ええ、その人なら確かにウチのレスラーですけど。なみき先輩がどうかしたんでしょうか？
警官（GM） あ、そうですか。昨晩遅くに外出していて、挙動が不審でしたのでこちらへお泊りいただいておりました。これで身元の確認も取れましたので、お帰りいただくことになります。
こずえ はあ？
警官（GM） では、失礼いたします。
GM ……と言って電話が切れた。
こずえ ちょっと呆然（ぼうぜん）としています。
GM では、電話の前で呆然としているこずえに山口が声をかけるぞ。後には他の寮の面々もいる。
山口（GM） おーっす、こずえ。
こずえ あ、おはようございます。
山口 朝っぱらから電話握り締めて、何を呆然としてんだ？
こずえ いえ……なんか、なみき先輩が昨晩ジョギング中に変質者かなんかと間違えられて、


……
昔っから
あれなんだよ

GM　それじゃあ空港で探す必要もないな。無事に空港で合流できる。
あかね　遅かったじゃない。ほら、この荷物持ってくれる。
なみき　なんだと貴様ぁ！（笑）。
ディアナ（GM）　ほらほらナミキさん、あたしも持ちますから……。
なみき　しょうがないわねぇ。
ディアナ（GM）　さすがにこの荷物で電車はきついですネ、帰りは……。
なみき　あたし、給料ほとんどパチンコに使っちゃうからお金ないのよ。
あかね　あたしも。みんなのお土産(みやげ)買ったからお金ないよ。
ディアナ（GM）　…………（↑絶句している）。
こずえ　レスラーだから歩くとか。
なみき　無茶言うな（笑）。
ディアナ（GM）　……ふう、わかりましタ。電車で帰りましょう。
こずえ　大荷物かかえたウエスタン女の横にナ◯ィア肌の女の子か。
涼子　うっわぁ、目立つなぁ（笑）。
なみき　あ、あたしは他人よっ。
GM　……で、本部に帰ってきた。
あかね　みんなー、お土産だよーっ。

なみき　う……後輩で唯一実力を認めているなるみが相手か。

ＧＭ　戦う前から気おされてどうする。

なみき　そりゃそうだけど。

ＧＭ　では、サクサクと試合だ。

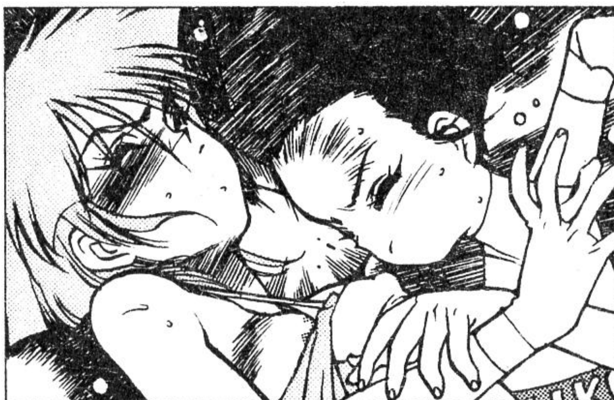
平成3年組は「若手」からの旅立ちを飾ることができるか!?

なみき＆あかね



新日本女子プロレスの若手ナンバー1を決める「ヤングドラゴン杯」が3年ぶりにおこなわれることになった。参加メンバーはJrチャンピオンを除いた平成3・4年組の6人。
その中で特に注目するべきは、今年限りで「若手」と呼ばれなくなる藤井と山村であろう。若手と呼ばれなくなればそれ相応のものが特に求められる。新女はそのあたりが特に厳しく、うかうかしていると「新女に必要なし」の烙印を押されかねない。Jrのベルトを新人時代から保持していた同期のディアナと比べられるこ







ヤングドラゴン杯公式戦

●藤井あかね（8分11秒 体固め）田中えり子○

●山村なみき（14分03秒 レフェリーストップ）友野なるみ○

とを考えると、2人はぜひともここで実績作りをしなくてはならない。優勝を4年組にわたすことは絶対にあってはならないのだ。

ところが初日こそ調子が良かったものの、2日目には2人ともあっさり負けてしまった。別に気を抜いたわけではない……後輩が予想以上に強すぎるのだ。普段からトップと当たっている友野はともかく、他の3人も侮れない。

藤井はまだ日本のスタイルに戻っていないだけなのかもしれないが、山村はこの状況を打破しなくてはならない。さもなければ、「後輩」という名の波に飲まれて押し流されていくだけのトコロテンのような存在となってしまう。後輩に逆襲をしかけるのは今しかないのだ。

（藤田）

猛毒蜘蛛（もうどくぐも）の誘惑

ＧＭ　……さて、二日目が終わったわけだけど。
なみき　まずい、まずいわよぉ。
ＧＭ　うーむ、なるみは確かに強いけど、落とされるとは。
なみき　あたし、ここしばらく後輩に勝ってないじゃないの！
あかね　情けないなぁ。
なみき　黙りなさいよ、アンタだって今日えり子に負けてるじゃない！
こずえ　でも、次はあたしに負けちゃうから、本当に大変ですよね。
なみき　あ、そのセリフはプッツンきちゃうかも（笑）。
あかね　ぶちちちちと。
なみき　そ……そぉ、よく言ったわね。次の試合では絶対二度とリングに立てないようにしてやるから！
涼子　はふー、あたしゃなみき先輩のことなんも言えないよ。二連敗だもんなぁ。
ＧＭ　涼子もなみきも能力的に決して弱いわけじゃないんだけどなぁ。
こずえ　やっぱり試合の組み立て方でしょ、問題は。



なみき　はいぃ、すみません……。
菊池（GM）　こずえなんかに負けて悔しいよな、恥ずかしいよなぁ？
なみき　つ……次こそは必ず。必ずしとめてみせます……。
あかね　なんか、悪の組織の幹部が言い訳してるみたい（笑）。
GM　確かに。続けて菊池は囁くように言うぞ。
菊池（GM）　なみきぃ、おめぇはいい試合だの技だのを滝沢にすりこまれた分弱くなったんだよ。

なみきは現在、職人肌レスラーの滝沢に付いているのだ。

なみき　そ……そんな。
菊池（GM）　あたしの付き人してたころを思い出せ……あの頃はラフで手段を選ばなかったから、てめぇ強かったじゃねぇか。
なみき　……う。
菊池（GM）　滝沢を離れて『凶獣』に来い、強くしてやるからよ。
なみき　つ、強く？
菊池（GM）　そう、強くだ。明日は昔に戻ってやってみろよ。

なみき　で……でも。
菊池（GM）　いいから入場前から襲ってみろ。そして、それが気に入ったら来い。いいな。
なみき　は……はい。
菊池（GM）　よぉし、いい子だ。
熊野　うひぃ。同じ『凶獣』でも、あたしゃ山口先輩の下で良かったよ。
こずえ　あたしもソニック先輩の下で良かったような……。
GM　てな感じで夜も明けて。ヤングドラゴン杯三日目だ。今日はなみきvsこずえの一試合のみ。
なみき　絶対に勝たなくちゃ！



鯵原・逆転ファイターの本領発揮!!

ヤングドラゴン杯
公式戦

●山村なみき（12分47秒 体固め）鯵原こずえ○



山村が開き直った。
なんと、鯵原が入場している最中に襲いかかったのだ。
しかも木刀を持ってである。
これにはたまげた。山村の師匠は職人・滝沢泉。新女きっての「職人肌」レスラーだ。場外乱闘ですらまゆをしかめ、レスラーはリングの中で己の実力のみで闘うものと信じている堅物である。その弟子である山村も「いじめっ子」というあまり名誉でないよばれ方をしているものの、正統派レスリングを得意としていた。
その山村が凶器のオンパレード攻撃である。

木刀、ゴング、椅子、傘……ありとあらゆる凶器が鯵原を襲った。打ちのめされ、血みどろにされる鯵原。もはや試合ではない、一方的なリンチだ。鯵原はなすすべなく凶器の海に翻弄された。
やがて鯵原が動けなくなり、ここで初めて山村は組みにいった。せめてとどめは技でしとめようと思ったのだろうか……しかし、その思いが一瞬の逆転劇を生むことになる。
ノーザンライトボム。
鯵原の代名詞になりつつあるこの技が、またもや鯵原の逆転劇を可能にした。
もちろん、逆転をさせてしまった山村にも原因はある。開き直るなら最後まで開き直るべきだった。あれだけ一方的だったのだから。（藤田）

そして『凶獣』へ……

こずえ　か……勝ったぁ！　さすがに今回は駄目かと思ったたぁ。

涼子　（興奮して）こーゆーヤツなんだ、こーゆーヤツなんだよこいつは。クリティカル表のダイス目が異様にいいいんだ！

なみき　どうして？　あそこまで追い込んでおきながらどうして勝てないのよぉっ!?（じたばたと暴れる）。

GM　ああ、ここ二日でこずえに逆転負けを喫した二人が（笑）。

なみき　くやしいぃぃぃ、あたしなんか二日連続の失神よぉ！

涼子　もう同期だからって遠慮せん。次は蹴り潰してやるぅ！

こずえ　えー、なんでなんでー。あたし何か悪いことしたぁ？

あかね　してるしてる（笑）。

なみき　逆転試合はする方は気持ちいいかもしれないけど、される方は最悪よぉっ!!

そりゃそーだ。


おほほほほ
つ〜ん

あかね　いじめに対する抗議の意味でひいてる。
なみき　わかるかそんなもん！（笑）
涼子　言葉で言われないんだったらまだ押さえつけている。
なみき　こっちも無視。こずえ、あんたねりわさび大好きだったじゃないと、口の中にねりこんでやる。
こずえ　あふーっ、あふーっ!!
あかね　ギターの音が高くなる。
なみき　そーいえばこずえ、あんたコショウも好きだったわよねぇ？
こずえ　んーっ、んーっ！（首を左右に振っている）
あかね　さらにギターを激しくかき鳴らす。
ＧＭ　するとどっかから先輩の怒鳴り声が聞こえる。
先輩（ＧＭ）　うるせぇぞあかね、てめぇさっさと寝ろっ!!
あかね　しまった、ギターの音であたしだとばれたか（笑）。
なみき　こっちは少なくとも、うるさくはないからね。
こずえ　ひろひれふーっ！（「ひどいですーっ」といっているらしい）
なみき　ほーっほっほ、確か醤油（しょうゆ）も好きだったわよねぇ！
こずえ　ひーっ。

こずえ　これでなみき先輩は最下位、と。
なみき　こ……殺す。
こずえ　なみき先輩には無理ですって。
なみき　こ、この女ーっ！
涼子　まあまあっ、次はこずえとえり子の優勝決定戦ですっ！　えり子に期待しましょう、なみき先輩っ!!
なみき　ふー、ふー……。
ＧＭ　では、そーゆーことで最終戦だ。ヤングドラゴン杯優勝決定戦、鰺原こずえvs田中えり子！　おいらがえり子やるから誰かレフェリーやって。
涼子　はいはい、あたしがやります。

笑顔なき優勝！その視線はすでに高く



田中の長所は、どんな相手にでも全力でぶちあたることだ。それには先輩も後輩も関係ない。全力でぶつかり、相手の全力を受けとめる。この優勝決定戦は、そんな田中の魅力がぞんぶんに詰まった一戦だった。

序盤、鰺原に主導権をにぎられたものの、頭突きから張り手でペースをつかんでいく田中。鰺原も負けじとヒップアタックで反撃をする。試合は激しい攻防のまま進み、時間が残り30秒を切る。時間切れ引き分けなら鰺原の優勝だ。そう思った矢先、ついに鰺原のノーザンが火を噴いた。









ヤングドラゴン杯決勝戦

○田中えり子（14分57秒 体固め）鰺原こずえ●

引き分けでの優勝なんかごめんだという意地がそうさせたのだろう。

だが、優勝への執念では田中の方が上回っていた。田中は雄叫びと共に技をかけた鰺原より先に立ち上がり、裏拳を炸裂させる……。

実に試合終了3秒前、堂々の逆転優勝である。さぞ嬉しかろうと控え室に行くと、予想に反して田中の顔に喜びの色は見えなかった。

「ダメなんです、ここでぐずぐずしてちゃ。（優勝は）嬉しいし、Jrのベルトも欲しいけど。でも、Jrじゃだめなんですよ。もっと上にあがりたい。……早く。じゃなくっちゃ（神崎玲子に）手が届かないから」

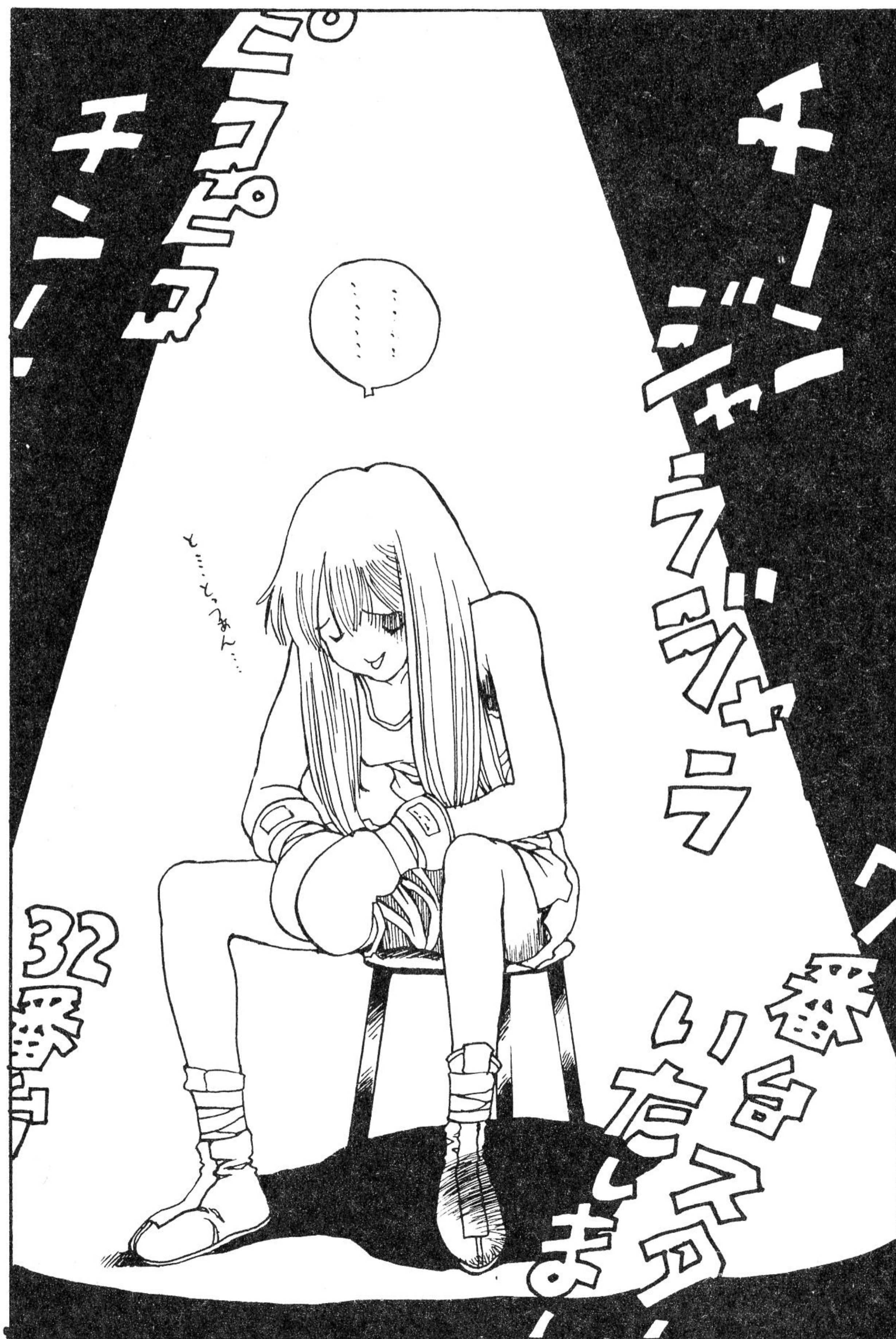
そう語る目に迷いはなかった。田中の目標はJrを突き抜けていたのだ。Jrを奪った時、この言葉は現実味を帯びてくるに違いない。（藤田）

大会終わって……

こずえ　うーっ、負けたーっ。
ＧＭ　うーっ、ＮＰＣが優勝してしまったーっ。
なみき　なるみを参加させといて何を言う（笑）。
ＧＭ　それはおいらの失敗。この手の大会に強いっつーか、闘い方に融通の利かないＮＰＣを入れたらいかんと実感した。
こずえ　負けたけど、いい試合だったから満足ー。
涼子　ほんとに時間ギリギリだったよねー。引き分けだと思ったのに。
なみき　まさか転倒から立ち上がる判定に残ってる全体力使うとは思わなかったわよ。
ＧＭ　相手の必殺技を受けてなお気迫で立ち上がるってシーンをやりたかったんよ。最後の裏拳はこっちも決まるとは思ってなかったけど。
なみき　そりゃあきっと「えり子」が決めたんでしょう。
ＧＭ　心霊現象みたいに言うな（笑）。
なみき　でも、キャラクターが一人歩きを始めるのはよくあることだよ。
ＧＭ　なにはともあれ、今回の主役はえり子だなぁ。


R2
なにが
ツー
やねん

花道を大股で歩く涼子の瞳には、サングラス越しにリングの姿が映った。
（あそこから、五体満足で降りてこれるかなぁ）
そんなことを考えると、表情も自然とかたくなる。サングラスを掛けたのは、そんなみっともない表情を他人に見せたくなかったからかもしれない。
リングにのぼりながら涼子は、控え室でのソニックの言葉を思い出す。
『これもいーちゃんの愛のムチさね。勝っても負けても、いー試合をしてくるんだぉ』
（し、しかし、井上先輩を「いーちゃん」呼ばわりとは、さすがソニ先輩……）
その様子を思い出すと、つい苦笑してしまう。そして、ソニックの意見には全面的に賛成であった。
（確かに、先輩はわざわざあたしの部屋を訪問までしてくれてるんだ。その先輩の見てる前で、無様な試合はできない！）
涼子は自分に言い聞かせると、決然と頭を上げた。
その視線の先には、花道に登場したスパイダー菊池の、サディスティックな笑顔があった。
『ギロチンのジェスチャーだ！　花道に現れた菊池、右手の親指を立てて首をかききるジェスチャーを見せたぁ！　これは観客に対する、熊野処刑宣告なのかあ!?』


チーン
ジャラジャラジャラ
番台
いたしま
ピコピコピコ
チン！！
……
と…とっあん……
32番台

ありがたいと思わなくちゃバチが当たるわよ。世界には缶詰さえも食べられない人もいるんだから。
あかね　バチが当たるのはアンタだと思うぞ。
なみき　いやだわ。あたしがせっかく優しく言ってあげてんのに（笑）。
GM　ウソつけ。
こずえ　あたしのお金ぇ……。
GM　しかし、これで試合の動機ができたってわけだ。翌日の試合カードは、なみき対こずえで決まりだな。それぞれに遺恨（いこん）もあるだろうし。
なみき　あらヤダ。パチンコの負けを人のせいにするのは大人げないと思うけど。
こずえ　もういいです。この悔しさは試合にぶつけますから。
あかね　でも、そうするとあたしたちの試合はどうなんの？
GM　今回は時間がないから観客で頼む。
なみき　こずえのツキはパチンコでズタズタのはずだから、今回こそはあたしの勝ちよ。
涼子　なみき先輩、プロレスにもツキって関係あるんでしょうかね。
なみき　あるのよ。
あかね　ホントかなあ。
なみき　縁起でも担がなきゃ、こずえと試合やってらんないわよ。

山村、気迫が勝利に結びつかず！



試合前、山村は記者にこう語ってくれた。

「あの（後輩たちの）底知れぬ執念には恐怖すら感じるわね。だけど、あたしも負けるわけにはいかない。今日で鰺原の幸運を奪い取ってみせるわ」

山村は鰺原に連敗しっぱなしである。それも、そのほとんどが逆転負けだ。あの底知れぬ執念……と、山村は言った。それが鰺原にとっての武器なのだと、ノーザンライトボムより、鰺原の「逆転」の方がずっと恐ろしい。



だからこの日の山村は、逆転劇がないまま鰺原をしとめようと考えていたに違いない。その気迫は感じられた。

しかし、山村はこの日も鰺原に逆転を許してしまうことになる。

鰺原は強い。だが、決して山村がかなわなかったわけではない。実力は完全に伯仲、あるいは山村の方が上なのかも知れない。

それでも最後に「逆転」を見せつけられてしまうのには、鰺原の持つ勝負強さの結果だろう。

山村よ。この鰺原の「勝負強さ」に勝てるようにならなければ君には一生チャンスはない。

実力伯仲ぐらいではもはや鰺原に勝てないのだ。鰺原の二倍も三倍も強くなってくれ、なみき！

（氷原）

こずえ　それって、なみきさんが弱かっただけじゃないんですか。

なみき　財布が軽くなっても口の減らない女ね。まあ、しかしプロレスが実力至上主義なのは間違ってないわ。こずえを今日の試合で叩きのめすことで、あたしはやっと屈辱（くつじょく）を晴らすことができるのよ。

かくして試合は始まった。なみきが言うとおり、パチンコでこずえの幸運はなくなったのかどうか……その結果は次ページからの『週刊女子プロレス』にて。

涼子　それにしても、こずえは絶妙なタイミングでノーザン出すよね。途中まではなみきのペースだったのに。

こずえ　実力よ、実力。

なみき　な、なんであそこまで追いつめて勝てないーっ！

あかね　そう悲しむな。あたしがギターひいてやる。

涼子　ちっとも慰めになんないと思うぞ。

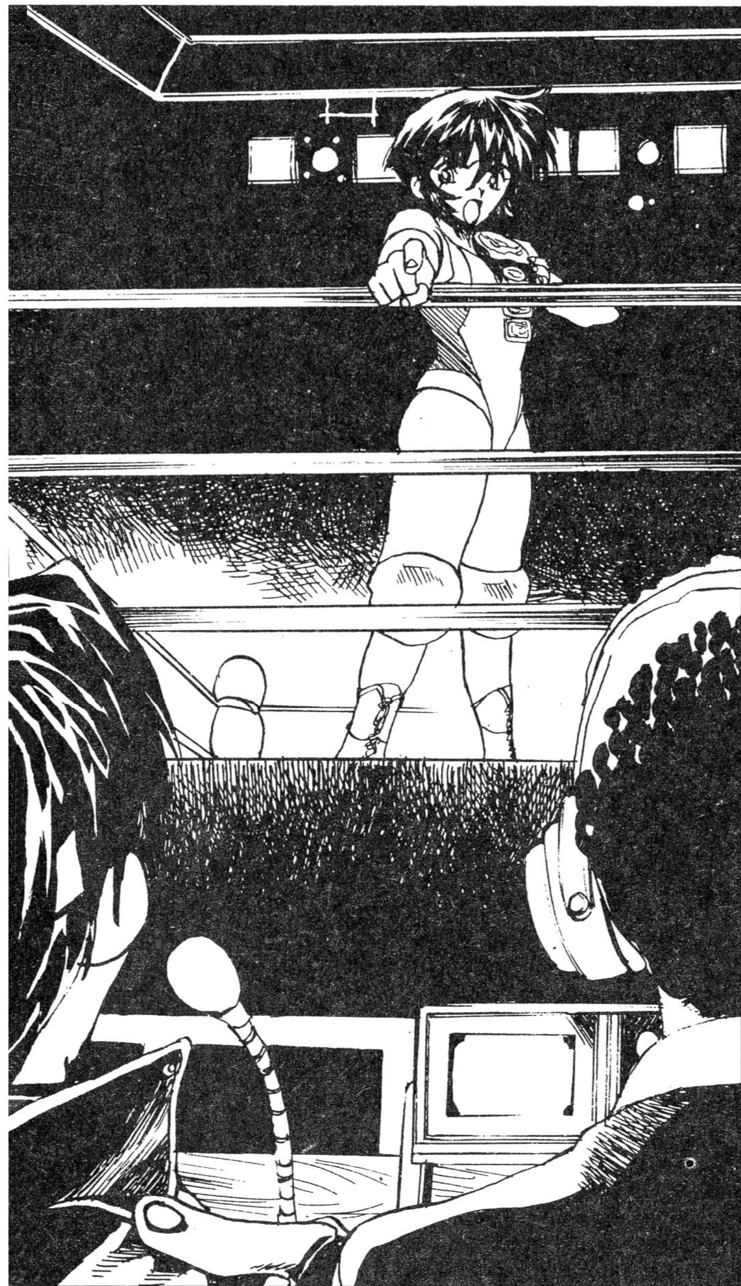
なみき　きっとガープスには「幸運値」という隠しパラメータがあって、こずえはそれが18もあるに違いないわ。

GM　そんなもんはない。それに今回のはなみきの追いつめ方が悪かった。

なみき　もう精魂ともに尽き果てた感じ。誰か、あたしに幸運を分けてちょーだい。

涼子　なみき先輩も、むくわれない人っすね。

田中、ジュニアを獲る！次は怖い先輩だ!!





NJWPJr選手権試合

○田中えり子（25分40秒 体固め）ディアナ●

挑戦者の田中にとって一番注意しなければいけないのは情けである。

ちょっと女子プロを知っている人ならば誰でも知っているディアナの過去。もともとディアナは生きていくため、幼い弟妹たちのためにプロレスを始めたのだ。本当はもっと周囲に情けを訴えてもいいはずなのに、ディアナはそれをしない。ただ黙々と練習を重ねるのみだ。その姿には我々日本人が忘れつつある「何か」が存在する。

ディアナも田中もソニックファミリーの一員。いわば、田中はディアナの苦労を新女で一番身近に感じる位置にいる。そのため田中はソニックに対する敬意とは違う意味で、ディアナに敬意をはらってきた。

しかし、いざ試合となると情は難物となる。相手のことを思いやって手を抜けば、試合の緊迫感が無くなってしまう。まして田中は、日高に挑戦するという目標を掲げているのだ。そんな心では、あの〝静かなるドラゴン〟を倒すことなどできない。

田中はそれをわかっていた。

倒されても倒されても立ち上がってくるディアナに、田中は何度も裏拳をたたき込んでいく。ディアナをマットに沈めると、田中は涙をこらえるようにして絶叫した。

「日高ぁぁっ、次はテメェの番だ!!」

非情に徹した田中。はたして新女に新たな風が吹くのか。（藤田）

あかね　こら貴様、なんてことをいう（笑）。

なるみ　バカなのはソニック先輩だけですよ。みなさん10（平均）はあるじゃないですか。

ディアナ　ミカさんのコトを悪くいっちゃダメです！

なるみ　へへー、申し訳ありません。

GM　と、いうわけで夜はふけて行きます。翌朝、新女一行は早くにホテルを発って一路千葉へ。Jrタイトルの試合を始めましょう。

えり子　では、ディアナをGMにお返しします。遠慮なく来てください。

なるみ　うーん……あーゆー会話した後だと、ディアナ先輩を応援しちゃいたくなりますねぇ。

GM　では、私がディアナを。なるみはレフェリー、あかねは観客役をお願い。

えり子　よし来い！

賭けの結末

あかね　あーあ、ディアナが負けちゃった。
なるみ　えり子、なにもあんな叩き潰すような試合することないのに。
えり子　（不機嫌そうに）うるさいっ！
ＧＭ　おお、怖いね。
えり子　ベルトとトロフィー持って、控え室に入っていきます。
ＧＭ　しばらくするとディアナが戻ってくる。
ディアナ（ＧＭ）　あーあ、負けちゃいましタ。
あかね　残念だったのぉ。
ディアナ（ＧＭ）　いいえ、完全に負けましタ。でもまだまだこれからです。
ＧＭ　ディアナも笑って、えり子と同じ控え室に入っていく。
なるみ　え、何で？
ＧＭ　同じソニックファミリーだから。
えり子　なんか……すごく居心地悪い（笑）。
ＧＭ　試合前は一応別の控え室だったんだけどね。




なんやこの効果は
差別や
差別

なるみ　まぁ、そーゆー事情ならあたしも別にいいですけどね。最初から素直に言って欲しかったなぁ。
日高（GM）　実はウチの金も没収されたんでな、有意義に使ってくれないと怨（うら）むで。
ディアナ　素直に感激しましょう。……ありがとうございます。涙が出てきて、それ以上の言葉が見つかりません。
GM　という所で今回はおしまいです。GMの役目をお返ししましょう。
GM　お返しされました。さて、いよいよ次は日高との戦いだ。がんばっておくれ。
なるみ　あたしは今回限りの出番なのでがんばれません。
あかね　日高さんはちょっとなぁ……涼子とこずえに期待します。
GM　おまえらなぁ（笑）。

なみき　そんなことしたら、今度こそ殺すわよ（笑）。

（第一部・完）

付録2

「女子レスラー図鑑」

ＰＣはキャラクターシート、
ＮＰＣはイラスト図鑑です

GURPS®
キャラクター・シート

名前	鰺原こずえ
プレイヤー	
容姿	かわいい
背景	

作成日	行動順
未使用CP	**CP総計**
	205

CP	能力値	値
30	体力 ST	13
60	敏捷力 DX	15
-10	知力 IQ	9(15)
10	生命力 HT	11

疲労

基本致傷力
突き：1D
振り：

負傷

移動 Mvmt	基本移動力	移動力
	7.75	7
	(敏+生)÷4	基本ー荷重

荷重
無荷(0)=1×体力 ______
軽荷(1)=2×体力 ______
並荷(2)=3×体力 ______
重荷(3)=6×体力 ______
超重荷(4)=10×体力 ______

受動防御
鎧：
盾：
計

反応 +/− +1
※PCのレスラーに対して −1

能動防御

よけ	受け	止め
7	12	
=移動力	武器技能÷2	盾技能÷2

防護点
鎧 ______ ： ______
______ ： ______ 計
：

特徴と癖

CP	
5	スタミナ　1レベル
10	瞬発力
10	頑強　1レベル
5	容貌
10	我慢強さ（ギブアップ時、知力+6）
-10	朴訥
-10	執念「シングルのベルトがほしい」
-5	尊敬「日高さん、がんばります!」
-10	義務感（団体への）
-5	ボケ
-5	ここ一番のときにハナ歌をうたう
	観客の表情がよく見えない
(癖)	いらんことばかり聞こえる
	風呂が長い
	居眠りが得意

技能

技能	CP	レベル
ランニング	2	10
性的魅力	0.5	7
軽業	0.5	12
踊り	0.5	13
カラオケ	0.5	14
コンピュータ・ゲーム	0.5	9

武器と装備

装備名	攻撃型	致傷力	技能レベル	重量

計 kg

長射程武器

武器名	抜撃ち	正確さ	半致傷	最大射程

CP消費

能力値		90
特徴	有利	80
	不利	-40
癖		-5
技能		80
計		205

ガープス・リング★ドリーム【追加キャラクター・データ】

リングネーム	山村なみき	本名	山村なみき		プレイヤー	
キャッチコピー	いじめっ子	対戦記録／通算対戦数		戦	作成日	行動順
キャリア	平成3年デビュー組	シングル	勝 敗 分		未使用CP	CP総計 205
容姿	美人	タッグ	勝 敗 分			

防護点

基本 3

頑強(通常修正)	柔軟(関節修正)
	+1
通常防護 3	関節技防護 4

リング★ドリーム必須特徴

CP	特徴	
+10	レスラータイプ	関節技スタイル
+15	威厳	Lv.3
+5	団体規模	新女(巨大)
+5	加減	
	巨体(80kg以上必須)	

パーソナル・データ

身長 165 cm
体重 60 kg
出身地 北海道小樽市
プロレスラーを目指した経緯
キャラクターの背景

スタミナポイント

(体力1P＝スタミナ3P)

頭部
MAX(11)＝HT
右腕
MAX(11)＝HT
左腕
MAX(11)＝HT
胴体
MAX(22)＝HT×2
右足
MAX(11)＝HT
左足
MAX(11)＝HT

プロレス技能各種

技能		CP	レベル	打撃力(＝基本致傷力+Lv/5)
プロレス/型	(肉/並)	24	19	1D (＝基本致傷力)
プロレス 関節技	(肉/並)	24	19	1D+3
プロレス 空中殺法	(肉/並)	0.5	13	1D+2
プロレス 投げ技	(肉/並)	1	14	1D+2
プロレス 打撃技	(肉/並)	0.5	13	1D+2
プロレス 受身	(肉/並)	2	15	(基本致傷力なし)
レスリング(組み+2)		4	16	即決勝負 +2

技リスト

種別	技名・CP(レベル/威力)	ダメージ 箇所	レベル	威力
関	逆エビ固め(0.5/0)	胴	19	1D+3
	キャメルクラッチ(0.5/0)	胴	19	1D+3
	スリーパーホールド(1/0)	頭	18	1D+4
	スリーパーホールド★(2/4)	頭	19	1D+5
	チョークスリーパー★(2/0)	頭	14	1D+8
	腕固め (2/4)	左or右腕	19	1D+5
	腕ひしぎ十字固め(0.5/0)	左or右腕	19	1D+3
	ロメロスペシャル(0.5/0)	胴	16	1D+4
	ドラゴンスリーパー(1/0)	頭+右腕	17	1D+5
投	フライングメイヤー(0.5/0)	胴	14	1D+2
	フロントスープレックス(1/0)	胴	12	1D+4
	ジャーマンスープレックス(2/0)	頭	8	1D+6
打	エルボー (1/0)	頭or胴	13	1D+2
	ドロップキック(0.5/0)	胴	12	1D+3
空	フェースクラッシャー(1/0)	頭	13	1D+2
	フライングボディアタック(1/0)	胴	12	1D+3

GURPS キャラクター・シート

名前	熊野涼子
プレイヤー	
容姿	まずい
背景	
作成日	
行動順	
未使用CP	
CP総計	205

CP	能力	値
+60	体力 ST	15
+45	敏捷力 DX	14
—	知力 IQ	10
+10	生命力 HT	11

疲労

基本致傷力
突き：1D+1
振り：

負傷

移動 Mvmt
基本移動力 6.25+1 (敏+生)÷4
移動力 基本－荷重

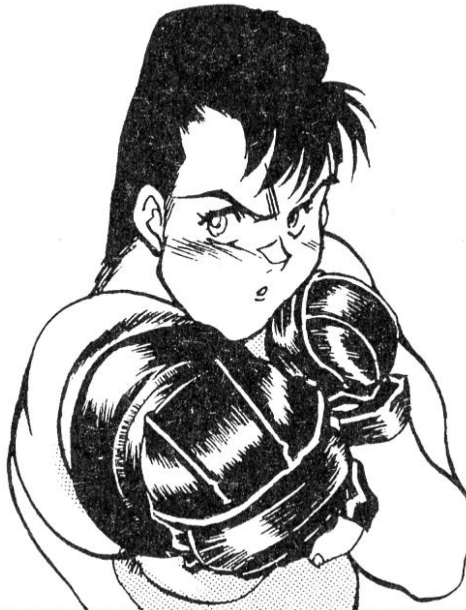
荷重
無荷(0)＝1×体力
軽荷(1)＝2×体力
並荷(2)＝3×体力
重荷(3)＝6×体力
超重荷(4)＝10×体力

受動防御
鎧：
盾：
計

能動防御

よけ	受け	止め
7	11	
＝移動力	武器技能÷2	盾技能÷2

防護点
鎧 :
:
: 計



反応 +/－

武器と装備

装備名	攻撃型	致傷力	技能レベル	重量

計 kg

長射程武器

武器名	抜撃ち	正確さ	半致傷	最大射程

技能

技能	CP	レベル
書道	0.5	12
水泳	0.5	13
原チャリ	0.5	13
礼儀作法(格闘家)	0.5	9
ランニング	0.5	8

特徴と癖

CP	
+10	我慢強さ
+10	頑強
+5	スタミナ Lv.1
-15	熱狂(ブラッディ井上に対して)
-10	かんしゃく
-5	正直
-5	容貌(－1)
-5	名誉重視(プロレスの名誉)
-1	気合を入れるとき自分のほほを叩く
-1	むっとすると黙る
-1	照れるとほほをかく
-1	ルックスに自信が無い
-1	毛虫が嫌い

CP消費

能力値	115
特徴 有利	+55
特徴 不利	-40
癖	-5
技能	
計	

ガープス・リング★ドリーム【追加キャラクター・データ】

リングネーム	鯵原こずえ	本名	鯵原こずえ	プレイヤー	
キャッチコピー	フライング・ピーチ	対戦記録／通算対戦数	戦	作成日	行動順
キャリア	平成4年度デビュー組	シングル	勝　敗　分	未使用CP	CP総計
容姿	かわいい	タッグ	勝　敗　分		

防護点

基本	3
頑強(通常修正)	柔軟(関節修正)
+1	0
通常防護 4	関節技防護 3

CP　リング★ドリーム必須特徴

CP	特徴	
+10	レスラータイプ	空中殺法
+20	威厳	4レベル
+5	団体規模(巨大)	新日本女子プロレス
+5	加減	
—	巨体(80kg以上必須)	

パーソナル・データ

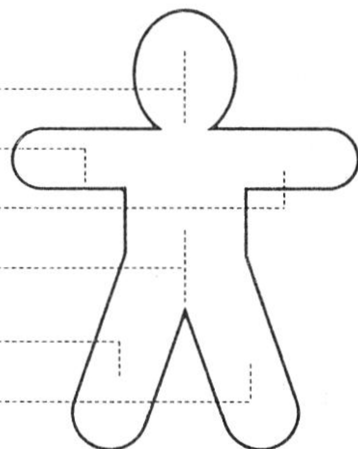
身長	160	cm
体重	60	kg
出身地	静岡県沼津市	

プロレスラーを目指した経緯
キャラクターの背景

スタミナポイント

(体力1P＝スタミナ3P)

頭部
MAX(11)＝HT
右腕
MAX(11)＝HT
左腕
MAX(11)＝HT
胴体
MAX(22)＝HT×2
右足
MAX(11)＝HT
左足
MAX(11)＝HT



プロレス技能各種

		CP	レベル	打撃力(＝基本致傷力+Lv/5)
プロレス/型	(肉/並)	16	18	1D (＝基本致傷力)
プロレス 関節技	(肉/並)	2	15	1D+3
プロレス 空中殺法	(肉/並)	16	18	1D+3
プロレス 投げ技	(肉/並)	8	17	1D+3
プロレス 打撃技	(肉/並)	2	15	1D+3
プロレス 受身	(肉/並)	2	15	(基本致傷力なし)
レスリング	(肉/並)	4	16	即決・振り解きに+2
邪道戦闘	(肉/並)	0.5	13	

技リスト

種別	技名・CP(レベル/威力)	ダメージ箇所	レベル	威力
空	ブランチャー・スイシーダ(0.5/0)	胴	15	1D+5
	サマーソルトキック (0.5/0)	頭	15	1D+4
	ムーンサルトプレス/10(0.5/0)	胴	13	1D+7
	ダイビングボディプレス/10(0.5/0)	胴	18	1D+3
空打	ダブルフットスタンプ (0.5/0)P転外	胴	16	1D+3
	ヒップアタック (0.5/0)	胴	14	1D+4
	ドロップキック (0.5/0)P転	胴	17	1D+4
打	地獄突き/※/★(0.5/0)	頭	14	1D+4
投	ノーザンライトボム(1/0)★	頭	4	1D+11
	ジャーマンスープレックス(0.5/0)P/14	頭	9	1D+7
	DDT/14/雪 (0.5/0)	頭	13	1D+5
	ボディスラム (0.5/0)	胴	17	1D+3
	アームホイップ/雪(0.5/0)	胴	17	1D+3
	フライングメイヤー(0.5/0)	胴	17	1D+3
	フロントスープレックス(0.5/0)雪	胴	11	1D+5
関	足四の字固め (0.5/0)	左右足	15	1D+4

種別	技名・CP(レベル/威力)	ダメージ箇所	レベル	威力
投	デンジャラスクイーンボム/10(8/4)	頭	12	1D+10
	パイルドライバー/★ (0.5/0)	頭	13	1D+5
空	スカイツイスタープレス/10(0.5/0)	胴	9	1D+10
	シューティングスタープレス/10(0.5/0)	胴	10	1D+10
	ウラカン・ラナ/10 (0.5/0)	胴	14	1D+3
	フランケンシュタイナー/P/雪(4/0)	頭	16	1D+5
(新)空	ムーンサルトダブルフットスタンプ(2/0)転	胴	13	1D+7
	(空/−8/+4/転倒ポスト/1/胴/移動2/なし/ムーンサルトプレス・ダブルフットスタンプ/★P外)			
邪	投げ技場外(マット上) (0.5)			+2
	〃 (マット外・机上) (0.5)			+4

GURPS キャラクター・シート

名前	山村なみき	プレイヤー		
容姿	美人			
背景				

作成日	行動順	未使用CP	CP総計
			205

CP	能力値	値
+30	体力 ST	13
+60	敏捷力 DX	15
-10	知力 IQ	9
10	生命力 HT	11

疲労

負傷

基本致傷力
突き：1D
振り：

移動 Mvmt
基本移動力 6.5 (1.125) (敏+生)÷4
移動力 7 基本－荷重

荷重
無荷(0)＝1×体力
軽荷(1)＝2×体力
並荷(2)＝3×体力
重荷(3)＝6×体力
超重荷(4)＝10×体力

受動防御
鎧：
盾：
計

能動防御

よけ	受け	止め
7	12	
＝移動力	武器技能÷2	盾技能÷2

防護点
鎧 :
:　計
:

特徴と癖

CP	
+15	容貌 (+2/+4)
+5	スタミナ Lv. 1
+5	柔軟 Lv. 1
+10	我慢強さ
-5	音痴 (歌を聞いた人に－4)
-5	強迫観念 (掃除)
-15	サディスト
-10	嫉妬
-5	直情
-1	枕を抱いてないと寝られない
-1	寝相が悪い
-1	犬が好き
-1	梅干しが食べられない
-1	ゴキブリを見ると追い回す

反応 +/－ (+2/+4) サディストで －3
嫉妬で－2～－4

武器と装備

装備名	攻撃型	致傷力	技能レベル	重量

計　kg

長射程武器

武器名	抜撃ち	正確さ	半致傷	最大射程

技能

技能	CP	レベル
運転免許	0.5	13
パチンコ	1	9
ランニング	1	9
掃除	2	10

CP消費

能力値	90
特徴 有利	+70
特徴 不利	-40
癖	-5
技能	
計	

ガープス・リング★ドリーム【追加キャラクター・データ】

リングネーム 藤井あかね	本名 藤井朱音				プレイヤー	
キャッチコピー カウガール	対戦記録／通算対戦数			戦	作成日	行動順
キャリア 平成3年デビュー組	シングル	勝	敗	分	未使用CP	CP総計 230
容姿	タッグ	勝	敗	分		

防護点

基本 3

頑強（通常修正）	柔軟（関節修正）
+1	+1

通常防護 4　関節技防護 4

CP リング★ドリーム必須特徴

CP	特徴	
+10	レスラータイプ	打撃技スタイル
+15	威厳	3
+5	団体規模	新世（フリー）
+5	加減	
	巨体（80kg以上必須）	

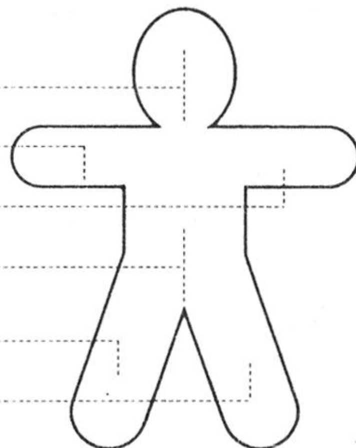
パーソナル・データ

身長 165 cm
体重 62 kg
出身地 アメリカ
プロレスラーを目指した経緯
キャラクターの背景

スタミナポイント

（体力1P＝スタミナ3P）

頭部
MAX(13)＝HT
右腕
MAX(13)＝HT
左腕
MAX(13)＝HT
胴体
MAX(26)＝HT×2
右足
MAX(13)＝HT
左足
MAX(13)＝HT



プロレス技能各種

技能		CP	レベル	打撃力（＝基本致傷力+Lv/5）
プロレス/型	（肉/並）	8	17	1D（＝基本致傷力）
プロレス 関節技	（肉/並）	4	16	1D+3
プロレス 空中殺法	（肉/並）	4	16	1D+3
プロレス 投げ技	（肉/並）	4	16	1D+3
プロレス 打撃技	（肉/並）	16	18	1D+3
プロレス 受身	（肉/並）	8	17	（基本致傷力なし）
レスリング		4	16	

技リスト

種別	技名・CP（レベル/威力）	箇所	レベル	威力
打	キック（1/4）	胴or右腿	18	1D+4
	チョップ（1/0）	頭or胴	18	1D+3
	エルボー（0.5/0）	頭or胴	17	1D+3
	ストンピング（0.5/0）	胴	17	1D+3
	ラリアット（0.5/0）	頭	17	1D+4
	ドロップキック（0.5/0）	胴	17	1D+4
	エルボードロップ（0.5/0）	胴	16	1D+5
	ハイキック（1/4）	頭	16	1D+4
	延髄斬り（1/4）	頭	15	1D+6
投	フライングメイヤー（0.5/0）	胴	16	1D+3
	ボディスラム（0.5/0）	胴	16	1D+3
	ブロックバスター（0.5/0）	胴	14	1D+4
	パワースラム（0.5/0）	胴	11	1D+5
	フロントスープレックス（0.5/0）	胴	13	1D+5
	ジャーマンスープレックス（2/0）	頭	10	1D+7
	パイルドライバー（0.5/0）	頭	12	1D+5
	パワーボム（1/0）	頭	5	1D+9

種別	技名・CP（レベル/威力）	箇所	レベル	威力
関	逆エビ固め（0.5/0）	胴	16	1D+3
	スリーパーホールド（0.5/0）	頭	14	1D+4
	サソリ固め（1/0）	胴	14	1D+5
空	フェースクラッシャー（0.5/0）	頭	15	1D+4
	高空ドロップキック（0.5/0）	頭	14	1D+4
	レッグラリアット（1/0）	頭	12	1D+6



静かなるドラゴン

日高瞬

体格　168cm　68kg
出身　千葉県松戸市
1969年8月19日

名門の家に育つが、どーゆーわけかこのよーな凶暴な女へと成長する。
今ではそのよーなそぶりなど見せないが、過去首の骨にひびが入る重傷を負った経歴がある。
新女で一番リアルに「神崎」をねらえる女。
あやしー関西弁を使い、ギャグでワンパンチくれるので酒が入った時にはだれも5m以内には近づかないと言う。

ガープス・リング★ドリーム【追加キャラクター・データ】

リングネーム	熊野涼子	本名	熊野涼子		プレイヤー	
キャッチコピー		対戦記録／通算対戦数		戦	作成日	行動順
キャリア	平成4年デビュー組	シングル	勝　敗	分	未使用CP	CP総計
容姿	まずい	タッグ	勝　敗	分		

防護点

基本	3
頑強(通常修正)	+1
柔軟(関節修正)	
通常防護	4
関節技防護	3

CP リング★ドリーム必須特徴

CP	特徴	
+10	レスラータイプ	打撃技スタイル
+10	威厳	2
+5	団体規模	新女(巨大)
+5	加減	
	巨体(80kg以上必須)	

パーソナル・データ

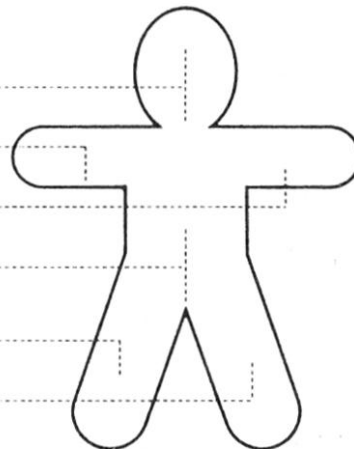
身長	172 cm
体重	78 kg
出身地	東京都東村山市

プロレスラーを目指した経緯
キャラクターの背景

スタミナポイント

(体力1P＝スタミナ3P)

部位	MAX
頭部	MAX(15)＝HT
右腕	MAX(15)＝HT
左腕	MAX(15)＝HT
胴体	MAX(30)＝HT×2
右足	MAX(15)＝HT
左足	MAX(15)＝HT



プロレス技能各種

技能		CP	レベル	打撃力(＝基本致傷力+Lv/5)	
プロレス/型	(肉/並)	16	17	1D+1	(＝基本致傷力)
プロレス 関節技	(肉/並)	4	15	1D+4	
プロレス 空中殺法	(肉/並)	4	15	1D+4	
プロレス 投げ技	(肉/並)	8	16	1D+4	
プロレス 打撃技	(肉/並)	16	17	1D+4	
プロレス 受身	(肉/並)	4	15		(基本致傷力なし)
邪道技		4	15	1D+4	

技リスト

種別	技名・CP(レベル/威力)	ダメージ 箇所	レベル	威力
打	キック (1/4)	胴or左足	17	1D+5
	ハイキック (1/4)	頭	15	1D+5
	ローリングソバット(2/0)	頭or胴	13	1D+5
	ニールキック(1/0)	頭or胴	14	1D+6
	浴びせ蹴り(2/0)	頭or胴	13	1D+7
	ラリアット (1/0)	頭	17	1D+5

種別	技名・CP(レベル/威力)	ダメージ 箇所	レベル	威力
投	フライングメイヤー(0.5/0)	胴	15	1D+4
	リバースゴリースペシャルボム (4/0)	頭	5	1D+12
関	アルゼンチンバックブリーカー (0.5/0)	胴	15	1D+4
邪	凶器攻撃 (0.5/0)	頭or胴	15	1D+6

GURPS
キャラクター・シート

名前	藤井あかね
プレイヤー	
容姿	
背景	
作成日	
行動順	
未使用CP	
CP総計	230

CP	能力	値
+30	体力 ST	13
+60	敏捷力 DX	15
±0	知力 IQ	10
+30	生命力 HT	13

疲労

基本致傷力
突き：1D
振り：

負傷

移動 Mvmt
基本移動力：7+1.25 （敏＋生）÷4
移動力：基本－荷重

荷重
- 無荷(0)＝1×体力
- 軽荷(1)＝2×体力
- 並荷(2)＝3×体力
- 重荷(3)＝6×体力
- 超重荷(4)＝10×体力

受動防御
鎧：
盾：
計

能動防御

よけ	受け	止め
8	12	
＝移動力	武器技能÷2	盾技能÷2

防護点
鎧
計

特徴と癖

CP	
+10	頑強 Lv.1
+5	柔軟 Lv.1
+10	我慢強さ
+15	スタミナ Lv.2
-5	名誉重視
-5	お祭り好き
-5	ボケ
-5	狭量/セメント主義者
-15	酒乱
-1	アメリカンスタイルが好き
-1	人に気がねしない
-1	会話のかわりにギターをひく
-1	たまに大阪弁になる
-1	人目は気にしない

反応 +/－

武器と装備

装備名	攻撃型	致傷力	技能レベル	重量

計 kg

長射程武器

武器名	抜撃ち	正確さ	半致傷	最大射程

技能	CP	レベル
ランニング	0.5	10
ギター（楽器）	8	12

CP消費

能力値	120
特徴 有利	65
特徴 不利	-35
癖	-5
技能	
計	



音速ヒロイン ソニックキャット

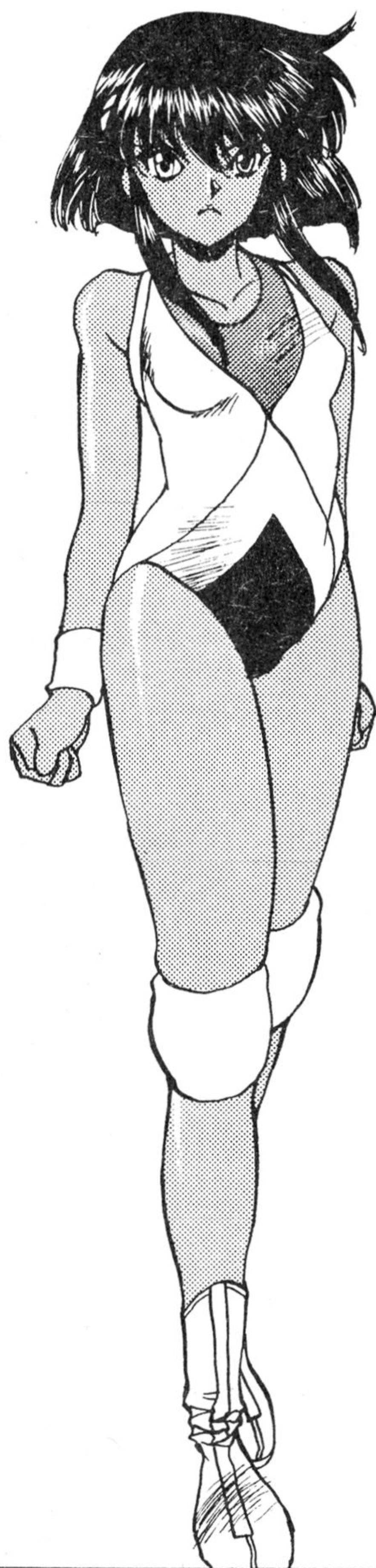
体格　157cm 58kg
出身　アンドロメダ星雲（神奈川県相模原市）
1972年12月13日生.
子供のころからこんな感じで、体を鍛えていたのも「将来悪者を倒すため」だった。
その実力とキャラクターが大反響をまきおこし、第3次新女ブームを起こした。
試合中はかっこいいが私生活ではアホ……いか お子様そのもの。
ぬいぐるみ好き、大喰い、など多数の必殺技を持つ（なんじゃそりゃ）



炎の女帝
神崎玲子

体格　170cm　71kg
出身　東京都荒川区
1966年11月26日生

若い頃は荒れた青春をおくったらしいが、今ではおしもおされぬ新女のトップエースとして君臨している。
入門当初は喧嘩っぱやかったみたいだが、現在は冷静で落ちつきのある性格をとりもどしている。
選手達とはどちらかと言えば一歩ひいている感がある。
ファンにも選手達にもカリスマなのだ。
なのに酒乱の気がある。らしい。



サバンナの黒豹
ディアナ ライアル

体格 159cm 59kg
出身 ブラジル

1975年9月17日生.

ディアナが11歳の時両親が死亡し、
弟妹達を養うため、地元のプロレス団体
に入団、12歳でレスラーとしてデビューした。
が、大人にまじっての闘い、怪我、など
の負担が体をぼろぼろにしていた。
14歳の時に来訪中のソニックにひろわれ、来日、15歳の時に日本マットデビュー。
その事もあってか、ソニックにはとても感謝している。
新女の良心。



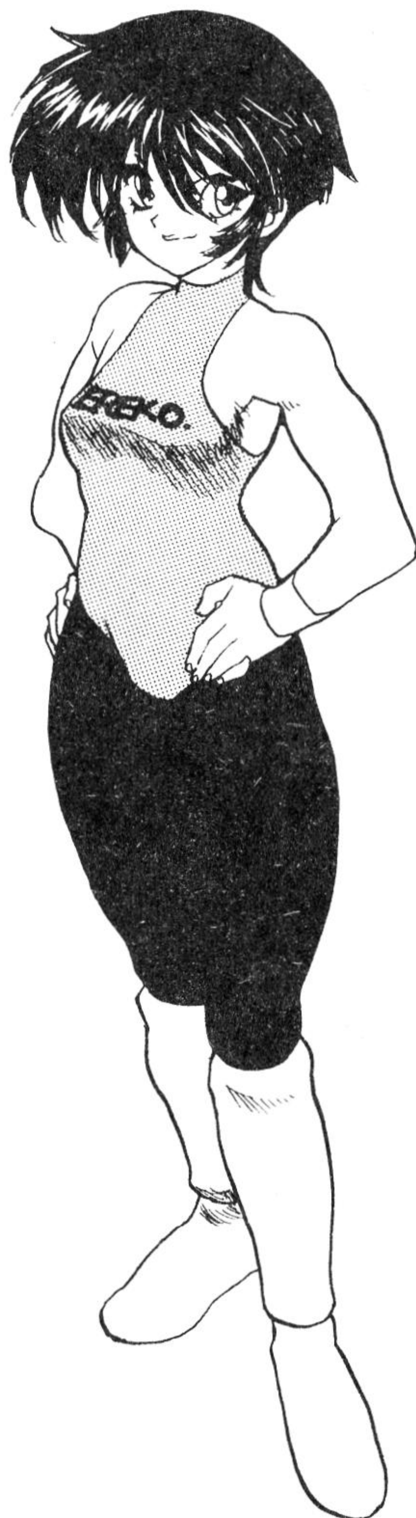
関節マジシャン

滝沢 泉

体格　165cm　67kg
出身　福島県いわき市

1967年2月19日生.
ストイックでカタギな人。
その性格に見あったとおりの関節技のスペシャリスト。
どこからともなくファンからは「職人」と呼ばれる。
同期の山口とソニックには笑顔を見せる事があるらしいがふだんはほとんど笑わないし、安西も描いた事がない。

火の玉娘

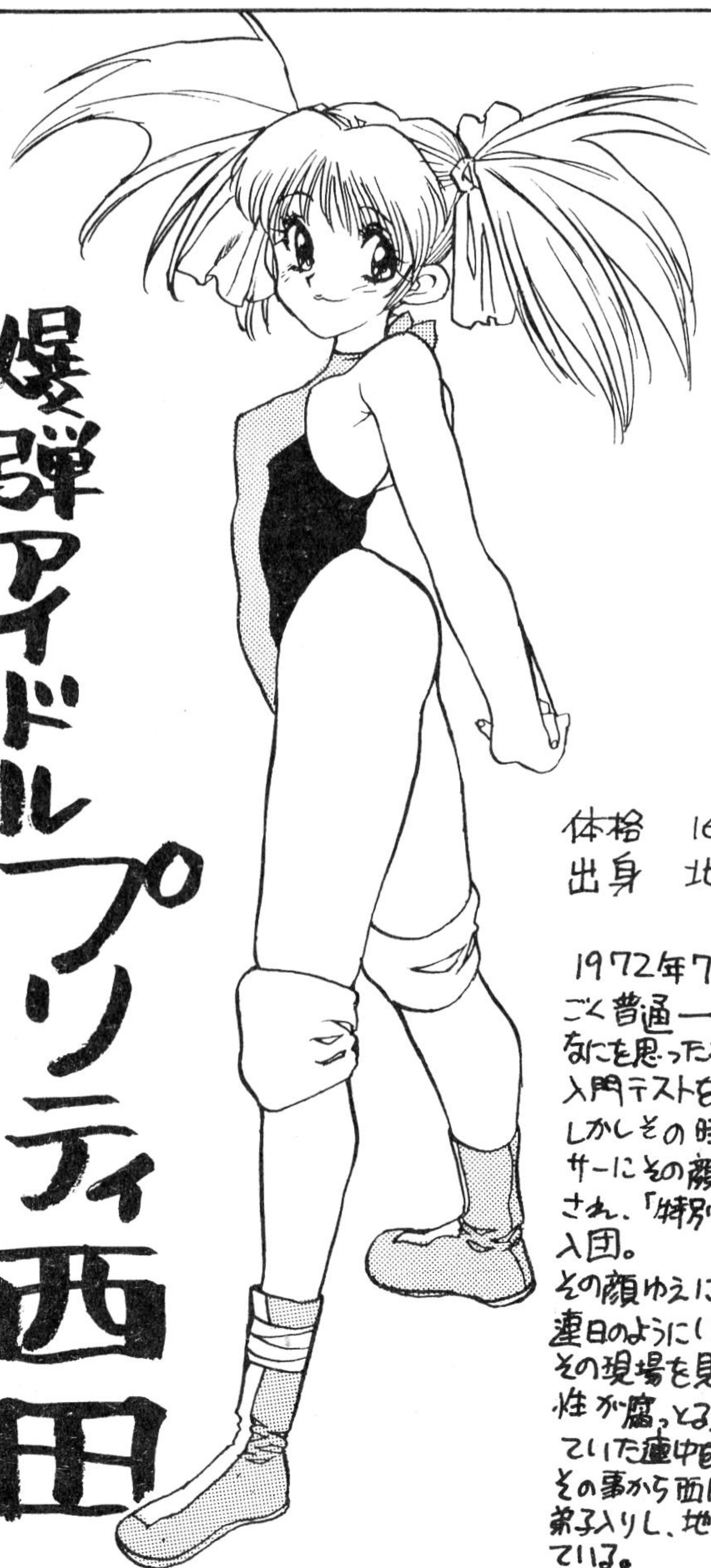


体格　155cm56kg
出身　東京都八王子市

1976年2月27日生.

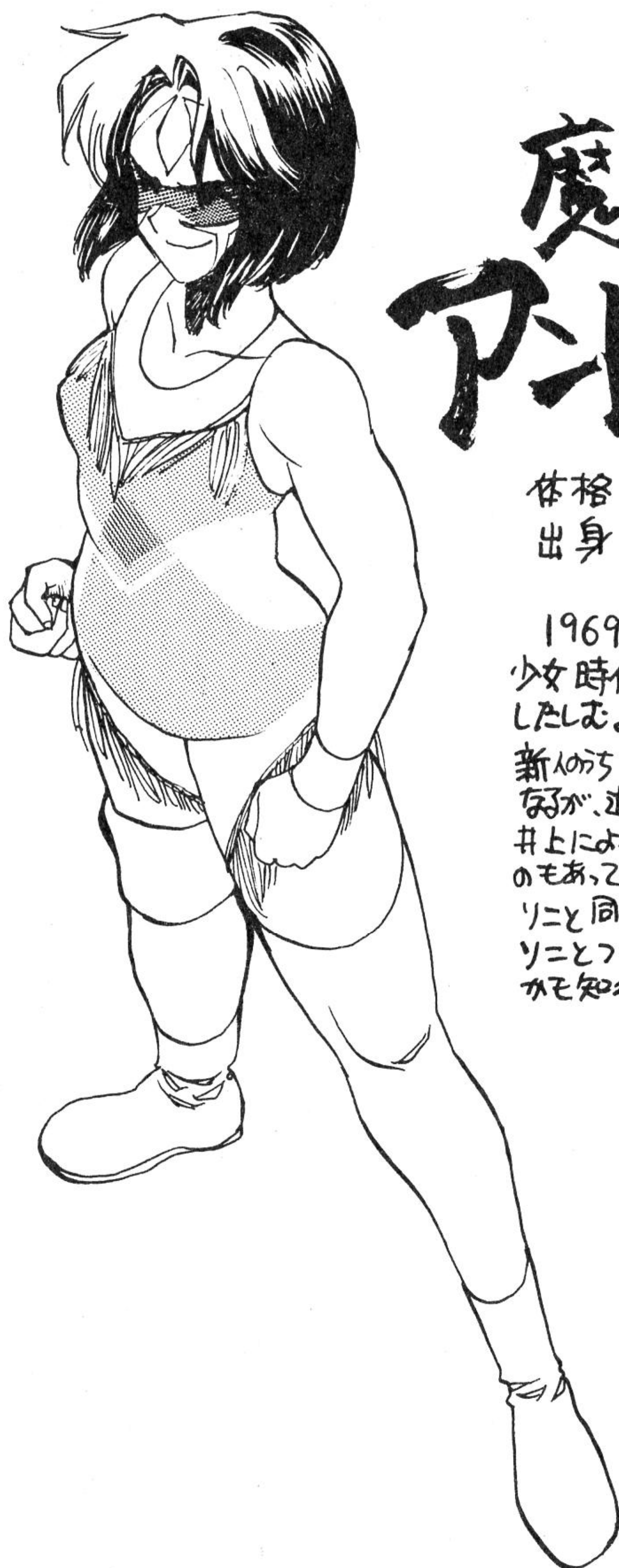
ごくごく普通の家に生まれ、男の子とケンカしてもまけないよーな健康児として育つ。
中学の時に神奈川に転校。
友野なるみと親友になる。
女子プロレスのビデオを見た事から女子プロの世界に見入られ、がまんできずに入団。
明るく、屈託がないのはいいがどーも熱血すぎる感あり。
この所友野には水をあけられっぱなしで、少々あせりぎみ。

田中えり子



体格　161cm　62kg
出身　北海道苫小牧市

1972年7月7日生.
ごく普通ーの家に生まれる。
なにを思ったか高校を中退し
入門テストを受ける、が不合格。
しかしその時同席していたスポンサーにその顔とスター性を見いだされ、「特別合格」と言う事で入団。
その顔ゆえに周囲ににらまれ、連日のようにいじめられていたが、その現場を見かけた日高が「根性が腐っとる」との理由でいじめていた連中を半殺しにしてしまう。
その事から西田は日高にベタボレ。
弟子入りし、地獄の特訓を受けている。



魔王の娘
アントラー山口

体格　165cm　76kg
出身　広島県広島市

1969年9月27日生
少女時代からスポーツ、格闘技にしたしむ。
新人のうちからトップ陣ともあたるハメになるが、過去に同じ境遇を味わった井上によってうまくコントロールされたのもあってたちまちトップ陣入りをはたす。
ソニと同期だが、本当の意味でソニとつき合えてるのはこの人だけかも知れない。



レディ ゾンビー
ブラッディ井上

体格　177cm　136kg
出身　秋田県大館市

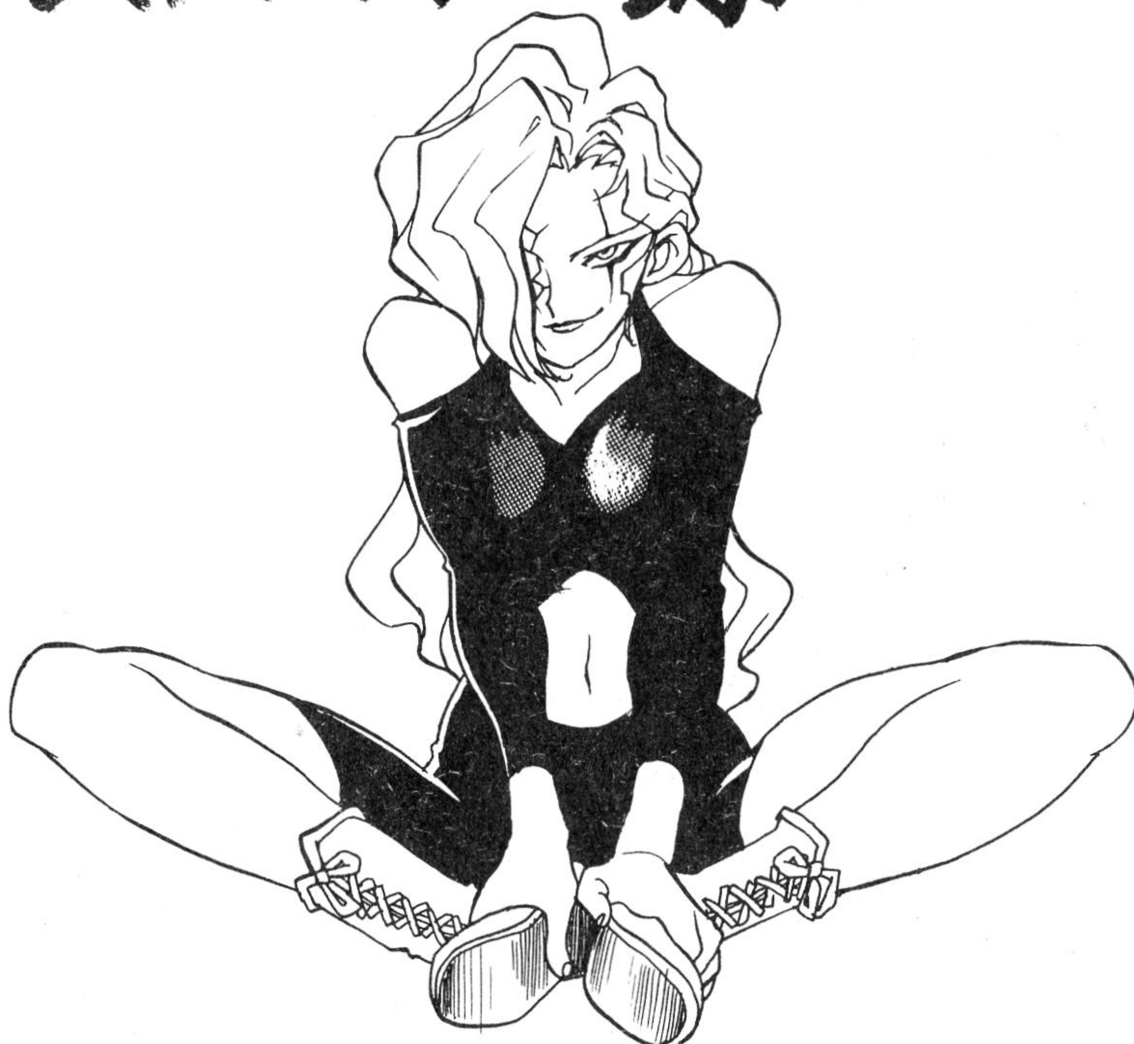
1962年5月1日生
デビュー前は柔道をしていた。高校の頃に当時人材不足に悩まされていた新女にスカウトされる。新人のうちから当時のエースなどのトップレスラーとぶつけられ、惨敗の日々。引退を決意しかけた所で会社が自分をスカウトしたのは自分に期待したからではなく、バカでかいやられ役がほしかっただけとしり奮起。その後めきめきと頭角をあらわし1984年、ついに第3代NJWPチャンピオンに。一度引退するも、プロレスを忘れる事が出来ずに復帰。その後、神崎にベルトを奪われ第一線を退いたが、その迫力は現役だ。


ヤングドラゴン
女野なるみ
体格　170cm　71kg
出身　神奈川県相模原市
1975年5月14日生.
小学、中学と柔道の大会で好
成績をのこして、しかるのち、柔
道家の道をたどると思われた
がなにを思ったか悪友、田中
えり子にほだやされ、女子プロ
入り。太っ腹な両親にもゆる
され、今や平成4年組どこ
ろかトップレスラーまでをお
びやかす存在に。
そのおだやかな顔つきに反して
試合スタイルははげしい。

猛毒蜘蛛 スパイダー菊池

体格 170cm 73kg
出身 静岡県清水市
1967年10月30日生

ある意味では新女一こわい女。
生まれは普通の家だったが、兄の
死のショックかどーかはわからな
いが、その時から体を鍛え始め、
そのまま空手の世界に入る。世界
選手権にも出場し、優勝もは
たしている。新女にはチャンピオン
と言う事で鳴り物入りでデビュー
したが、そのサディスティックなまで
の過剰なファイトスタイルがヒール
への道を歩ませる。
信じられないが家庭的な面も持つ。



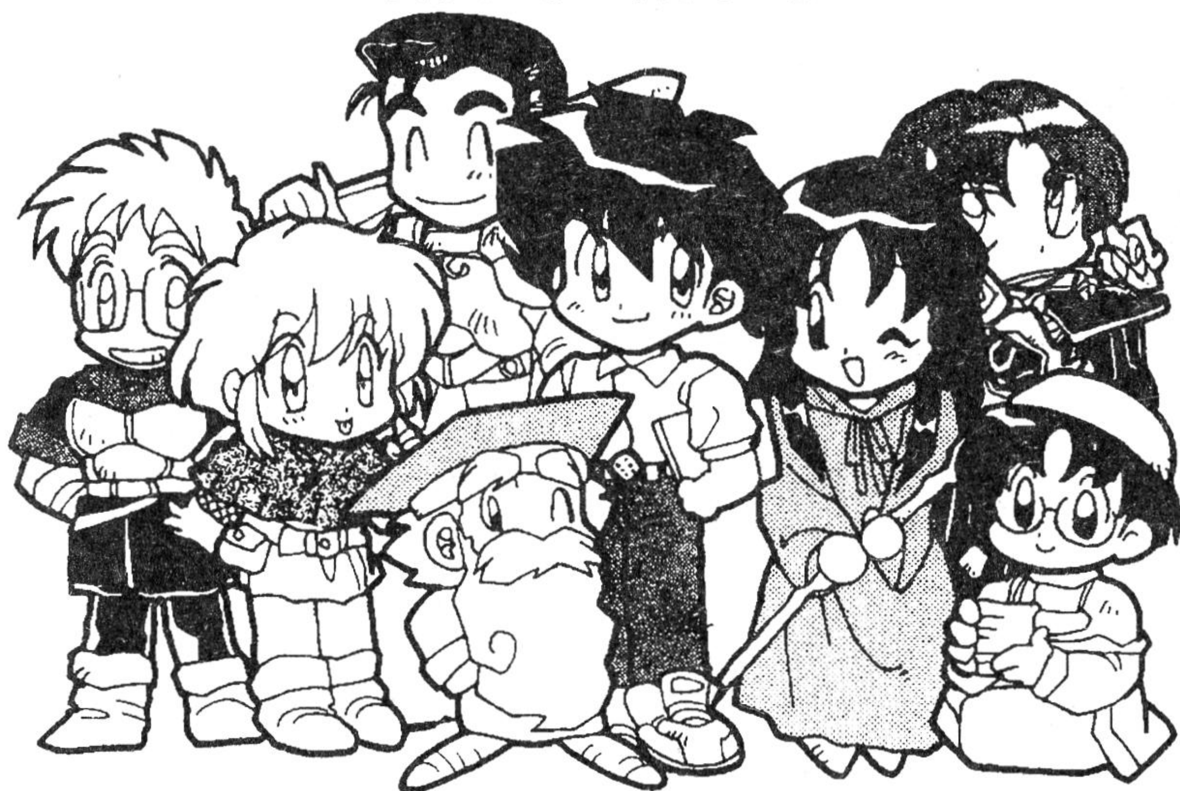
いつも「スニーカー・G文庫」を
ご愛読いただきありがとうございます。
今回の作品はいかがでしたか?
ぜひ、ご感想をお送りください。

〈ファンレターのあて先〉

〒102 東京都千代田区富士見2-13-3
角川書店　書籍第一編集部気付
「泥　士朗先生」係

テーブルトークRPGがよくわかる本

安田均　村川忍



ようこそ!! TRPGの世界へ!



テーブルトークRPGっておもしろそう、だけど面倒そうだし……と、あと一歩が踏み込めない君たち!! RPGの入門書はいろいろ出てるけど、まずはこれを読んでみよう。
テーブルトークRPGを理解するには、実際に遊んでみるのがいちばん。この本に目を通せばこわいものなし、すぐにもやってみようという気になるはずだ。一度遊べばもう大丈夫、僕たちのようになるまで一直線だ!

イラスト 佐々木亮

SNEAKER G BUNKO

角川スニーカー・G文庫

GURPS®

女子プロレス最強伝説

ガープス・リング★ドリーム

泥 士朗と実験室　　佐脇洋平 監修

女子プロレスRPG決定版!!

ほとばしる血潮！
かけめぐる青春！
魂を揺さぶる格闘技・
女子プロレスを完全再現する
怒涛のプロレスRPGが、
今ここに舞い降りた!!



イラスト 安西 真（実験室）

SNEAKER G BUNKO

スニーカー・G文庫